VAE VICTIS

CYBERSTRATEGE

LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

STRATEGIKON IV
Les armées hellénistiques

HIGHWAY TO THE KREMLIN
Dans l'immensité des steppes russes

SECTION D'ASSAUT
Combats à Stalingrad

TOBRUK'41
Tous les conseils de jeu

N° 40
BIMESTRIEL - SEPTEMBRE-OCTOBRE 2001
5,95 €*/39 FF
Belgique : 285 FB/7,06 €
* En France métropolitaine seulement

Typhon sur le Pacifique

BATISSE 01

Canada : CAN $ 8.95 - Guadeloupe : 42 FF/6,40 € - Guyane : 42 FF/6,40 € - Réunion : 42 FF/6,40 €

L 9567 - 40 - 39,00 F - 5,95 € - RD

EDITORIAL

Chers lecteurs,

En route pour le Pacifique ! Pour ce numéro 40, *VaeVictis* innove et vous propose : un théâtre d'opération jamais abordé dans le magazine, un jeu en solitaire (mais néanmoins jouable à deux) vous permettant de jouer à la fois les Japonais ET les Alliés et enfin des pions navals doubles.

Les classiques ne sont pas oubliés, puisqu'outre des scénarios pour *SA* et *EPT II*, de nouveaux pions *Champs de bataille* ainsi que de nouvelles listes (dans le journal de marche) vous permettront de jouer les successeurs d'Alexandre.

Origin a eu lieu début juillet, et même si *VaeVictis* nominé trois fois dans deux catégories différentes n'a rien remporté – le problème de la langue certainement –, l'actualité des jeux en boites est du coup exceptionnellement riche avec de nombreuses ouvertures de boites et deux analyses.

Bonnes nouvelles pour les amateurs de notre série de règles, la rentrée devrait voir la sortie, et certainement dans cet ordre, des Listes d'armées n°1 pour *DBN*, d'une nouvelle règle sur la Guerre de Sécession et de la tant attendue seconde version de *Section d'Assaut*.

Enfin rendons à César ce qui est à César, le jeu du n° 38 « L'Aigle foudroyé », était de François-Stanislas Thomas et l'article l'accompagnant de Jean-Philippe Imbach.

En espérant que vous avez passé d'agréables vacances, bon jeu à tous.

Nicolas Stratigos
vaevictis@histecoll.com

Dear fellow readers,

For the first time, VaeVictis *goes to the Pacific with a solitaire game that will allow you to play the Japanese AND the Allies and offers double-sized counters for the fleets. You will also find new counters and map for* EPT II *(1956 Sinai battles) and* Champs de bataille *(with six new lists behind the map) to play Alexandre's Successors.*

Enjoy your game !

Vous pouvez dorénavant envoyer vos mails directement à abonnement@histecoll.com pour tous les abonnements (subscriptions) et à vpc@histecoll.com pour la VPC

ORDRE DE BATAILLE N° 40

SEPTEMBRE-OCTOBRE 2001

	Journal de marche
CALENDRIER : Toutes les manifestations	
SCENARIO SA : ***Stalingrad***	4
SCENARIO *EPT II* : ***Sinai 1956***	6
ANALYSE : ***Kasserine***	10
ANALYSE : ***Highway to the Kremlin***	12
ECOLE DE GUERRE : ***Les armées hellénistiques à DBM***	14
ART DE LA GUERRE : Les campagne du Danube	20
ENCART-JEU : ***TYPHON SUR LE PACIQUE,*** notre jeu complet avec règles, cartes et planche de pions	30
NOUVEAU ! : Jeux sur carte, toutes les nouveautés	40
NOUVEAU ! : Les nouvelles règles pour figurines	43
NOUVEAU ! : Bibliothèque stratégique, l'actualité littéraire	44
NOUVEAU ! : du 6 mm au 25 mm, la parade des miniatures	46
CYBERSTRATEGE : **Conflits en vidéo, la guerre presse-bouton**	52

LE JOURNAL DE MARCHE : au dos de la carte

- ***Kippour 73*** : Errata et précisions
- ***Typhon sur le Pacifique :*** Notes de conception
- ***Champs de Bataille :*** Six nouvelles listes
- ***Comptes rendus*** : Les derniers tournois
- ***Les petites annonces***

La carte et la planche de pions, en encarts non foliotés entre les pages 38 et 39, font partie intégrante de VaeVictis.

Directeur de la publication et de la rédaction : François Vauvillier.
Directeur de la rédaction délégué : Jean-Marie Mongin.
Directeur du groupement stratégie : Nicolas Stratigos.
Rédacteur en chef : Nicolas Stratigos.
Directeur de fabrication : Patrick Lesieur.
Chef de fabrication : Géraldine Mallet.
Rédacteur assistant : Laurent Duclos.
Rédacteur graphiste : Denis Gillé.
Pions : Christophe Camilotte.
Carte : Didier Bourgeois.
Rédaction et graphistes : Dominique Breffort, Christophe Camilotte, Philippe Charbonnier, Jean-François Colombet, Jean-Marc Deschamps, Anis Elbied, Morgan Gillard, Raymond Guilani, Erwan Le Vexier, Magali Masselin, Eric Micheletti, Thibault Panfili, Alexandre Thers, Philippe Teulé, Jean-Louis Viau.
Directeur de la photogravure : Pierre Gavigniaux,
Photogravure intégrée : Julien Ghys, Antoine Poggioli
Principaux collaborateurs : Grégory Anton, Emmanuel Batisse, Jean-Claude Bésida, Yves Buffetaut, Didier Bourgeois, Frédéric Bey, Christophe Caillaud, Jean-Luc Chaulet, Pascal Di Folco , Laurent Henninger, Jean-Philippe Imbach, Pierre Laporte, Stéphane Martin, Théophile Monnier, Joël Montagu, Philippe Naud, Luc Olivier, Giuseppe Rava, Olivier Saint-Lot, Dominique Sanches, Eric Teng.

SERVICE DE PUBLICITÉ ET PROMOTION:
Directeur de publicité : Jean-Claude Piffret. Tél. : 01.40.21.18.23.
Chef de publicité : Sandra Villermois. Tél. : 01.40.21.17.94.
Chef de publicité jeux informatiques : Sandrine Régat. Tél. : 01.40.21.17.99.
Graphiste : Géraldine Mallet.Tél. : 01.40.21.18.22.
Assistant graphiste : Nicolas Gohin.

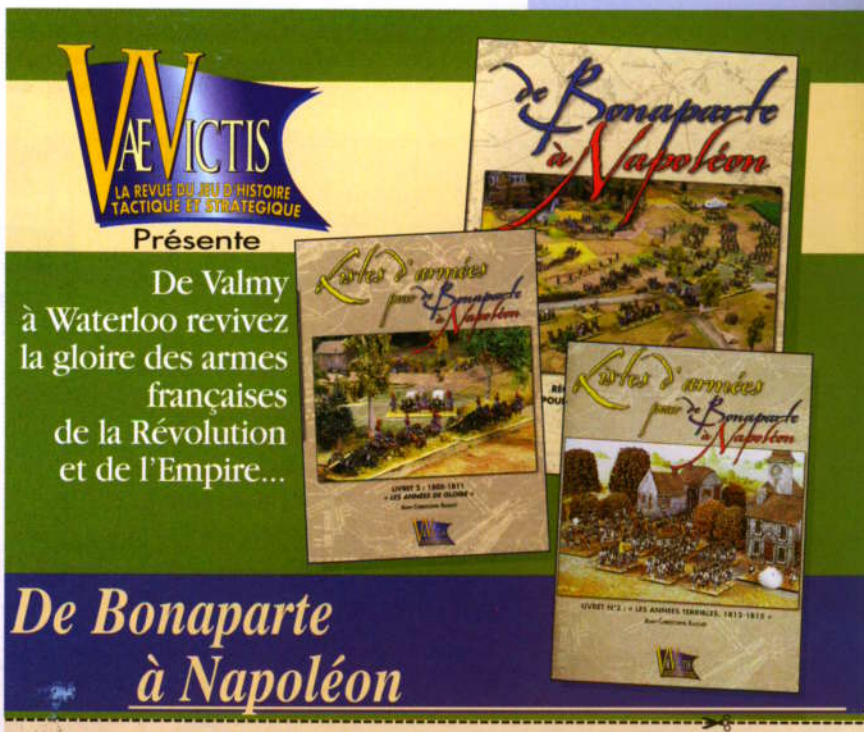
DEPARTEMENT COMMERCIAL :
Directeur commercial : Jean-Christian Rebourg.
Responsable développement : Patricia Douriquian. Tél : 01.40.21.06.04. E-mail : pdouriquian@histecoll.com
Secrétaire générale : Florence Grimaux. Tél : 01.40.21.18.24
Assistants commerciaux : Virginie Mouhsine. Tél : 01.40.21.07.09 Frédéric Maréchal. Tél : 01.40.21.75.34
Accueil, abonnements, VPC : Gaël Prade, Françoise David, Samira Karkour.

DEPARTEMENT GESTION
Directrice financière : Chantal Raynaud.
Comptabilité : Alain Thibout et Jean-Nicolas Kalkias.

ABONNEMENTS, RÉDACTION, PUBLICITÉ :
Histoire & Collections,
5, avenue de la République,
75541 Paris Cedex 11.
Tél. : 01.40.21.18.20. Fax. : 01.47.00.51.11
Tarif : 1 an (6 numéros) :
France : 31 € / 203,35 FF.
UE et autres pays : 37 € / 242,70 FF.
Vente en kiosque : par MLP.
Modif et réassort : par SORDIAP.
tél. : 01.42.36.36.84.
Vente au détail : Armes & Collections, 19, avenue de la République, 75011 Paris.
Tél. : 01.47.00.68.72
Distribution aux points de vente spécialisés en France : Archéon, 132, rue de Marly, 57158 Montigny-lès-Metz.
Tél. : 03.87.63.96.69.
VAEVICTIS est une publication du Groupe Histoire & Collections, SA au capital de 1 200 000 F, siège social : 19 avenue de la République, 75011 Paris. Président-directeur général : François Vauvillier. Vice président : Jean Bouchery. Directeur général : Jean-Marie Mongin. Principaux associés : François Vauvillier, Jean-Marie Mongin, Eric Micheletti.

DISTRIBUTION À L'ÉTRANGER
● **Editeur responsable pour la Belgique :** Tondeur Diffusion, 9, avenue Van Kalken. B-1070 Bruxelles.
Tél. Abonnement : 02/555.02.17. Fax : 02/555.02.09.
Tél. Administration des ventes : 02/555.02.21
Abonnements :
6 numéros : 1565 FB / 38,80 € port compris
12 numéros : 3130 FB / 77,59 € port compris
● **Italie :** Tuttostoria, Ermanno Albertelli Editore. Via S. Sonnino, 341, 43100 Parma.
● CPPAP : n° 0704 K 78980
● Maquette intégrée *PowerMacIntosh 9600.*
● Impression : *Léonce Deprez*

© Copyright H&C 2001. Reproduction interdite sans accord écrit préalable. *Made in France*


VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE
Présente
De Valmy à Waterloo revivez la gloire des armes françaises de la Révolution et de l'Empire...
De Bonaparte à Napoléon
Cartes d'armées pour De Bonaparte à Napoléon
Cartes d'armées pour De Bonaparte à Napoléon
De Bonaparte à Napoléon

BON DE COMMANDE *Vae 40*

Paiements en FF acceptés jusqu'au 31 décembre 2001

A renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre de : Histoire & Collections, 5, avenue de la République, 75541 Paris cedex 11. Tél. : 01 40 21 18 20 – Fax : 01 47 00 51 11

Je désire recevoir..... exemplaires de :

DE BONAPARTE A NAPOLEON ❑

LISTES D'ARMÉEES N°2 ❑ **LISTES D'ARMÉEES N°3** ❑

au prix unitaire de 10,52 € (69 FF) + **3,98 €** (26,11 FF) de frais de port pour 1, 2 ou 3 livrets

Je joins mon paiement par :

❑ Chèque bancaire ❑ Mandat Signature :

❑ Carte de crédit n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date d'expiration ...../ .....

Nom ..... Prénom.....

Adresse .....

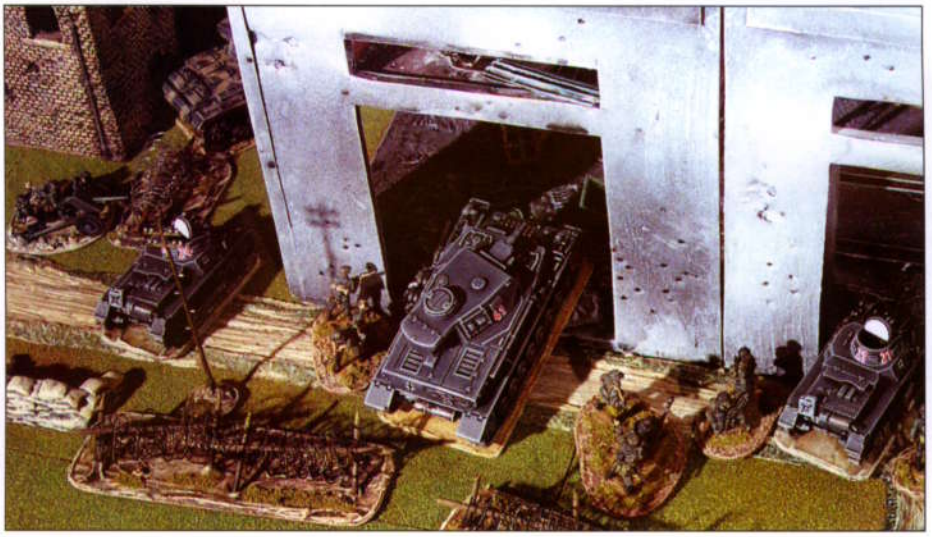
Code postal .....Ville .....Pays.....

« BARRIKADY ! »

Un scénario pour Section d'assaut

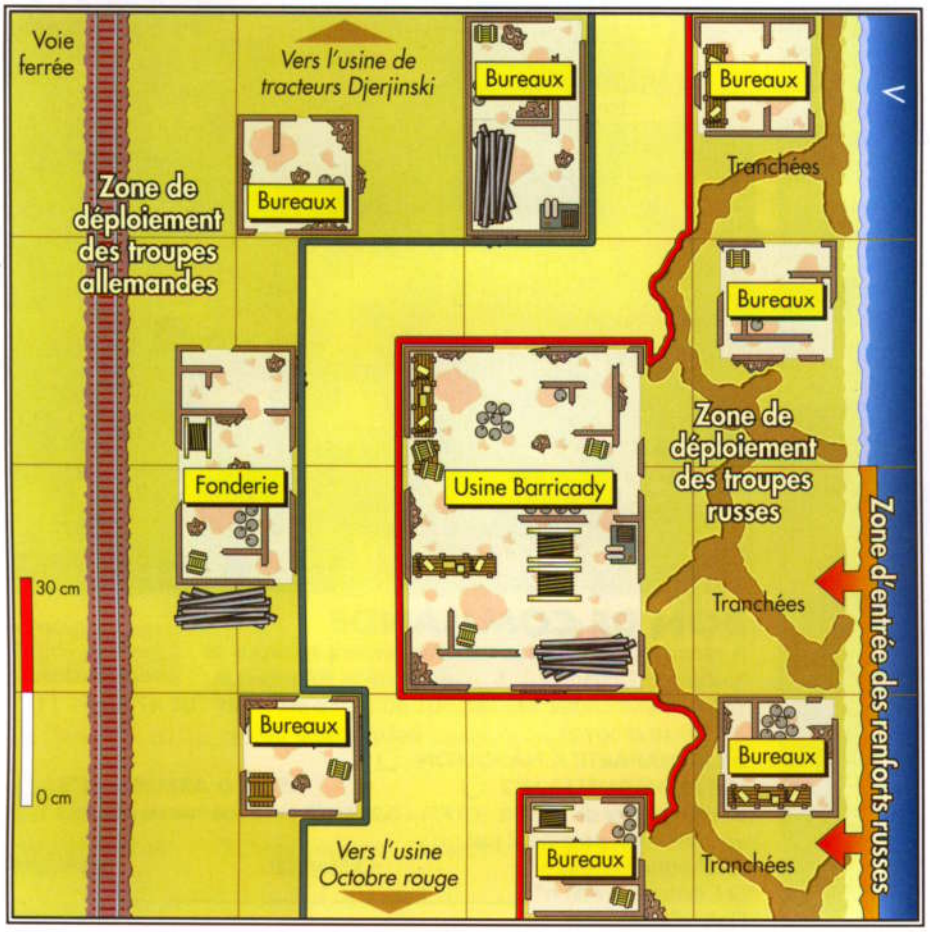
INSPIRÉ DES MÉMOIRES du Maréchal Vassili Ivanovitch Tchouikov sur Stalingrad, « *La bataille du Siècle* », ce scénario met en scène la dernière tentative allemande d'atteindre la Volga : Les combats pour l'usine de canon « Barrikady ».

Jean-Luc CHAULET



24 Octobre 1942, les faubourgs et une grande partie de Stalingrad sont tombés aux mains de la 6e Armée du général Paulus, il ne reste qu'une bande de terre d'une centaine de mètres vaillamment tenue par les restes de la 62e Armée du général Tchouikov. Le QG du général russe est resté sur la rive droite de la Volga, afin de conserver le contrôle et surtout garder le moral au plus niveau des derniers défenseurs russes acculés. La Luftwaffe et l'artillerie allemande harcèlent sans relâche les troupes russes, réfugiées dans les restes de l'usine *Barrikady* et dans un système de tranchées et de galeries souterraines creusées dans la terre argileuse du bord du fleuve. La riposte des orgues de Staline, les fameuses *katyushas*, tirant leur fusées à partir de la rive gauche de la Volga permet d'écraser les préparatifs d'assaut allemands. Dans cet enfer, les troupes de chocs de la Wehrmacht et les milices ouvrières communistes vont s'affronter.

Le propos de ce scénario est de mettre en œuvre d'une part une grande partie des règles optionnelles du livret de Section d 'assaut (infanterie, véhicules, artillerie, aviation, génie...) et d'autre part un grand nombre de figurines sur un terrain de jeu plutôt réduit. L'échelle conseillée des figurines dans le cas d'un terrain de 1,20 m de côté est le 15 mm (1/100e). Pour jouer avec des figurines en 20 mm (1/72e 1/76e) il faudra agrandir le terrain à 1,80 m de côté et doubler toutes les distances du livret.



REGLES SPÉCIALES

● **Charges de démolition :**

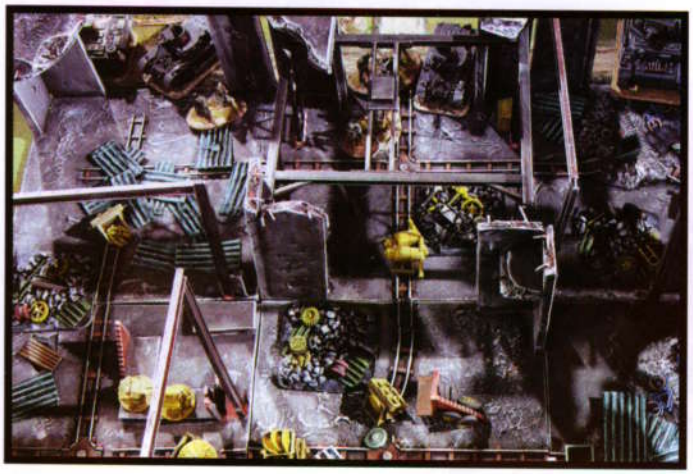
Chaque groupe de génie allemand dispose d'une charge de démolition d'efficacité HE à 3. La plaquette qui possède la charge doit se trouver dans les 10 cm de l'élément à détruire. Le joueur effectue un test d'action modifié suivant le type d'obstacle (test d'action réussi : 1d6 + expérience + modificateur supérieur ou égal à 6). Les murs de l'usine et de la fonderie sont considérés comme obstacle très difficile (modificateur = – 2), les bureaux comme obstacle difficile (modificateur = – 1). Si le test d'action échoue, la charge n'explose pas et est définitivement perdue. Si le test d'action est réussi, la charge explose et détruit l'obstacle sur la largeur d'une plaquette. Toutes les plaquettes se trouvant dans une zone de 5 cm autour de la charge au moment de l'explosion sont touchées et effectuent les tests en conséquence. (La règle est légèrement différente de celle du livret)

● **Bombes fumigènes :**

Chaque groupe de génie allemand dispose d'une bombe fumigène d' efficacité FUM à 3. La plaquette qui possède la bombe fumigène doit se trouver dans les 10 cm de la zone. Le joueur effectue un test d'action non modifié Si le test d'action échoue, la bombe n'explose pas et est définitivement perdue. Si le test d'action est réussi, la bombe explose et a les effets escomptés.

● **Téléphone de tranchée :**

Au début du scénario, tous les groupes de commandement russes (GC) et/ou observateur d'artillerie (OBS) sont considérés en position préparée, et sont reliés par téléphone.



Figurines Battlefield Miniatures 20 mm et Revell 1/72 et véhicules Matchbox 1/76, ESCI et Metal Armour 1/72 peints par Jean-Luc Chaulet. Décors en scratch par Jean-Luc Chaulet, Wilfried Barbuscia et Pascal Vouivrounet.

● **Placement caché :**

Seules les troupes russes sont cachées (renforts exceptés). Les troupes allemandes sont toutes visibles. Le joueur russe place ses plaquettes en premier, note sans équivoque le placement de ces dernières sur le plan, puis les retirent sans exception. Le joueur allemand met alors en place ses plaquettes. Le joueur russe dévoile alors ses plaquettes conformément à la règle de localisation au fur et à mesure de l'avance du joueur allemand au cours de la partie. (La règle est différente de celle du livret). Une plaquette dévoilée reste visible pour le reste de la partie.

● **Typologie du terrain :**

– Les rues sont considérées comme abris léger, distance de base : 20 cm.

– Les bâtiments de type « bureaux » sont considérés comme abris dense, distance de base : 10 cm.

– La fonderie et l'usine *Barrikady* sont considérées comme très dense, distance de base : 0 cm.

– Les chars et autres véhicules ne peuvent pénétrer à l'intérieur de ces deux derniers édifices.

– Tous les bâtiments sont considérés à 2 niveaux (rez-de-chaussée + 1 étage à 10 cm)

CONDITIONS DE VICTOIRE

● **Pour le joueur allemand (et inversement pour le joueur russe) :**

– Victoire totale : Prise de l'usine *Barrikady* et élimination de la plaquette QG Chef de Compagnie PM(GC) Général Tchouikov (Quartier Général 308e Division d'infanterie, 62e Armée).

– Match nul : Prise de l'usine *Barrikady*.

– Défaite : Tout autre résultat.

● Le scénario se joue soit en une seule partie de 12 tours soit en trois parties de huit tours (sauf victoire totale du joueur allemand mettant fin au scénario) avec les conditions de renfort suivantes :

– **Première partie** : sans modification.

– **Deuxième partie** : a l'issue de la première partie, le joueur allemand recouvre la moitié de ses pertes mais le moral de toutes les plaquettes est diminué de 1 point tandis que le joueur russe ne recouvre aucune perte mais le moral de toutes les plaquettes est augmenté de 1 point.

– **Troisième partie** : A l'issue de la deuxième partie le joueur allemand ne recouvre aucune perte et le moral de toutes les plaquettes est diminué de 1 point. Le joueur russe recouvre toutes ses pertes et le moral de toutes les plaquettes est augmenté de 1 point.

NB : *le moral peut tomber à 0 (Ach ! Grosse fatigue ...) et grimper à 4 (Houré Podieba !).*

Dans tous les cas de scénario, les renforts russes entrent au troisième tour avec un ordre **P** , les renforts allemands sont présents au premier tour.

Les zones conquises sont conservées par les joueurs, en gardant un *no man's land* de 10 cm favorable au joueur russe. Les renforts russes arrivent toujours par le même endroit du terrain. ❐

Remerciements :

Pour leur engouement contagieux à Pierre Laporte, Hervé Pérez, Stéphane Langlois, Laurent Savouyaud, Alain Mercier, Emmanuel Désanois, Frédéric Bertin, Gilles Stocker, Jean-michel Guigui.

Special ones to John Michael Murray (www.miniaturezone.com).

Pour leurs travaux de peinture à Wilfried Barbuscia et Pascal Vouivrounet.

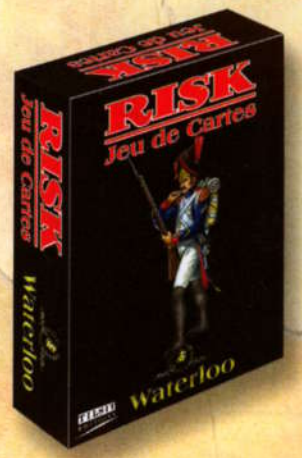
Et pour son soutien à Evelyne Chaulet.

RISK

Jeu de Cartes

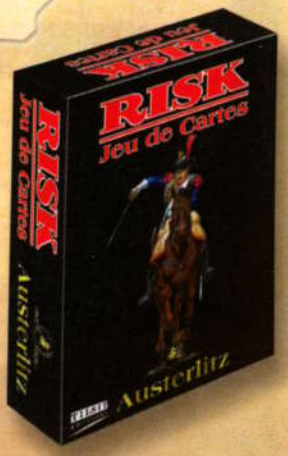
Pour jouer à 2

au plus célèbre des jeux de conquête.



Waterloo

Français contre Anglais & Prussiens



Austerlitz

Français contre Russes & Autrichiens

Deux coffrets de 110 cartes

En vente chez votre revendeur habituel.
Infos tél. TILSIT Éditions : 01 69 31 56 56
Infos en direct : www.tilsit.fr

Ou par correspondance en retournant ce bon de commande dûment complété à TILSIT Éditions, 8 place Marcel Rebuffat 91140 VILLEJUST, muni de votre règlement par chèque bancaire à l'ordre de TILSIT Éditions

JE SOUSSIGNÉ, NOM : _____ PRÉNOM : _____

ADRESSE : _____

CODE POSTAL : _____ VILLE : _____

Signature :

(ou signature d'un parent pour les mineurs)

COMMANDE par le présent document

_____ exemplaire(s) de Waterloo au prix unitaire de 21,35 euros (140,05 F) + 7,10 euros (46,57 F) de frais de port.

_____ exemplaire(s) de Austerlitz au prix unitaire de 21,35 euros (140,05 F) + 7,10 euros (46,57 F) de frais de port.

Ci-joint mon règlement d'un montant de _____ F ou _____ euros.

Si vous souhaitez régler par carte bancaire VISA ou EUROCARD MASTERCARD : indiquez le numéro de votre carte bancaire : _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

et sa date limite de validité : _ _ / _ _

Offre valable en France métropolitaine jusqu'à épuisement des stocks

TILSIT ÉDITIONS

©Hasbro International, Inc. Sous licence de Hasbro Consumer Products.

ORDRE DE BATAILLE POUR LE SCENARIO
SECTION D'ASSAUT (Voir page 4)

ORDRE DE BATAILLE DES TROUPES ALLEMANDES

● **Quartier Général 14e Panzer Division**
- QG Chef de Compagnie PM(GC) : 2/2 ; Radio ; Sdkfz 251/1

● **Eléments du 36Ÿ Panzer Régiment**
(sous les ordres du QG 14e Panzer Division)
- QG Chef de Section Panzer III (GC) ; 2/2 ; Radio ; (MMG coque uniquement)
- Groupe 1 : Panzer III (50 Long) / (GC) + 2Panzer III (50 Long) ; 2/2
- Groupe 2 : Panzer IV (75 Long) / (GC) + 2Panzer IV (75 court) ; 2/2

● **Eléments du 4e Bataillon Anti-Char**
(sous les ordres du QG 14e Panzer Division)
- Groupe 1 : Marder III (75 Long) / (GC) + Marder III (75 Long) ; 2/2 ; Radio

● **Eléments du 13e Bataillon du Génie Blindé**
(sous les ordres du QG 14e Panzer Division)
- QG Chef de section PM(GC) ; 3/2 ; Radio ; Horch
- Groupe 1 : Génie PM / (GC) + PM + Lance-Flamme ; 3/2 ; Sdkfz 251/1
- Groupe 2 : Génie PM / (GC) + PM + Lance-Flamme ; 3/2 ; Sdkfz 251/1
- Groupe 3 : Génie PM / (GC) + PM + Lance-Flamme ; 3/2 ; Sdkfz 251/1

● **Eléments du 244e Bataillon de canons d'assaut**
(sous les ordres du QG 14e Panzer Division)
- Groupe 1 : Stug III F / (GC) + Stug III F ; 2/2 ; Radio

● **Quartier Général du 544e Rég. d'infanterie / 389e Div. d'infanterie**
- QG Chef de Compagnie PM / (GC) ; 2/2 ; Radio ; Sdkfz 251/1

● **Section 1**
(sous les ordres du QG 544e Régiment d'infanterie)
- QG Chef de section PM(GC) ; 2/2 ; Radio
- Groupe 1 : PM / (GC) + F + LMG ; 2/2
- Groupe 2 : PM / (GC) + F + LMG ; 2/2
- Groupe 3 : PM / (GC) + F + LMG ; 2/2
- Groupe 4 : PM / (GC) + 2 x MMG ; 2/2
- Groupe 5 : OBS(GC)+Mortier 81mm ; 2/2

● **Section 2**
(sous les ordres du QG 544e Régiment d'infanterie)
- QG Chef de section PM ; 2/2 ; Radio
- Groupe 1 : PM / (GC) + F + LMG ; 2/2
- Groupe 2 : PM / (GC) + F + LMG ; 2/2
- Groupe 3 : PM / (GC) + F + LMG ; 2/2
- Groupe 4 : PM / (GC) + 2 x MMG ; 2/2
- Groupe 5 : OBS / (GC) + Mortier 81mm ; 2/2

● **Section 3**
(sous les ordres du QG 544e Régiment d'infanterie)
- QG Chef de section PM ; 2/2 ; Radio
- Groupe 1 : PM / (GC) + F + LMG ; 2/2
- Groupe 2 : PM / (GC) + F + LMG ; 2/2
- Groupe 3 : PM / (GC) + F + LMG ; 2/2
- Groupe 4 : PM / (GC) + 2 x MMG ; 2/2
- Groupe 5 : OBS / (GC) + Mortier 81mm ; 2/2

● **Quartier Général 389e Rég. d'artillerie**
(sous les ordres du QG 544e Régiment d'infanterie)
- QG Chef de Section ; F ; OBS / (GC) ; 2/2 ; Radio
- Observateur Groupe 1 : F ; OBS / (GC) ; 2/2 ; Radio
- Groupe 1 : Batterie 3 x 105 mm (Hors Table) ; 2/2
- Observateur Groupe 2 : F ; OBS / (GC) ; 2/2 ; Radio
- Groupe 2 : Batterie 2 x 150 mm (Hors Table) ; 2/2

● **Support aérien**
(sous les ordres du QG 544e Régiment d'infanterie)
- Groupe 1 : 3 x JU 87 Stuka ; 2/2

ORDRE DE BATAILLE DES TROUPES RUSSES

● **Quartier Général 308e Division d'Infanterie / 62e Armée**
- QG Chef de Compagnie PM / (GC) Général TCHOUIKOV ; 2/3 ; Téléphone de tranchée
- Groupe 1 : PM / (GC) + 2x Canons 45mm AC ; 2/3
- Groupe 2 : PM / (GC) + Canon 76.2mm AC ; 2/3
- Groupe 3 : OBS / (GC) + 2x Mortiers 82mm ; 2/3
- Groupe 4 : OBS / (GC) + 2x Mortiers 120mm ; 2/3
- Groupe 5 : 2 x MMG AA (GI) ; 2/3 ; Quadruple MMG
- Groupe 6 : PM (Commissaire Politique) ; 1/3

● **Section 1**
(sous les ordres du QG 308e Division d'Infanterie).
- QG Chef de Section PM(GC) ; 2/3
- Groupe 1 : PM / (GC) + Sniper + MMG + Fusil AC ; 2/3
- Groupe 2 : PM / (GC) + Sniper + Mortier 50mm+Fusil AC ; 2/3
- Groupe 3 : PM (Commissaire Politique) ; 1/3

● **Section 2**
(sous les ordres du QG 308e Division d'Infanterie)
- QG Chef de Section PM(GC) ; 2/3
- Groupe 1 : PM / (GC) + Sniper + MMG + Fusil AC ; 2/3
- Groupe 2 : PM / (GC) + Sniper + Mortier 50mm+Fusil AC ; 2/3
- Groupe 3 : PM (Commissaire Politique) ; 1/3

●**Quartier Général 84e Brigade Blindée**
- QG Chef de Compagnie OT34/76 (Lance-Famme) ; 2/3
- Groupe 1 : T34/76 / (GC)+T34/76 ; 2/3 ; Chars enterrés
- Groupe 2 : T70 (GC) + T70 ; 2/3

● **Bataillon de Milice Ouvrière Usine Barricades**
(sous les ordres du QG 84e Brigade Blindée)
- QG Chef de Section PM(GC) ; 1/3
- Groupe 1 : PM / (GC) + PM + LMG + MMG ; 1/3
- Groupe 2 : PM / (GC) + PM + LMG + MMG ; 1/3
- Groupe 3 : PM (Commissaire Politique) ; 1/3

● **Bataillon de Mortiers de la Garde**
(sous les ordres du QG 84e Brigade Blindée)
- QG Chef de Compagnie OBS PM / (GC) ; 2/2
- Batterie 1 : Lance Fusée (Hors Table) ; 2/2 ; 2 x GAZ Katyusha
- Batterie 2 Lance Fusée : (Hors Table) ; 2/2 ; 2 x GAZ Katyusha

RENFORTS RUSSES

● **Quartier Général 650e Régiment d'Infanterie/138e Division**
- QG Chef de Compagnie PM / (GC) ; 1/2

● **Section 1**
(sous les ordres du QG 650e Régiment d'Infanterie)
- QG Chef de Section PM(GC) ; 1/2
- Groupe 1 : PM / (GC) + F + LMG ; 1/2
- Groupe 2 : PM / (GC) + F + LMG ; 1/2
- Groupe 3 : PM / (GC) + F + LMG ; 1/2
- Groupe 4 : PM / (GC) + MMG ; 1/2
- Groupe 5 : PM (Commissaire Politique) ; 1/3

● **Section 2**
(sous les ordres du QG 650e Régiment d'Infanterie)
- QG Chef de Section PM(GC) ; 1/2
- Groupe 1 : PM / (GC) + F + LMG ; 1/2
- Groupe 2 : PM / (GC) + F + LMG ; 1/2
- Groupe 3 : PM / (GC) + F + LMG ; 1/2
- Groupe 4 : PM / (GC) + MMG ; 1/2
- Groupe 5 : PM (Commissaire Politique) ; 1/3

A photocopier avant de découper les pions en encart.

EPT II – N° 8

PROTEGEZ VOS ARRIERES !

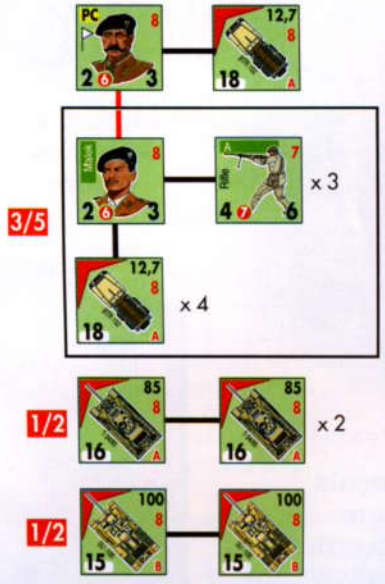
SINAI 1956

Près de Bir-Gifgafa, le 2 novembre 1956

La 1re Brigade blindée, équipée de matériel soviétique, constitue l'épine dorsale de l'armée égyptienne de 1956. Les Israëliens craignent d'ailleurs la contre-attaque de cette unité contre leurs troupes engagées dans le Sinaï. Mais, mal employée par le commandement adverse et mal entrainée, la brigade égyptienne subit une série de revers lors d'actions d'arrière-garde face à Tsahal, pour laisser également de nombreux véhicules sous les coups de l'aviation.

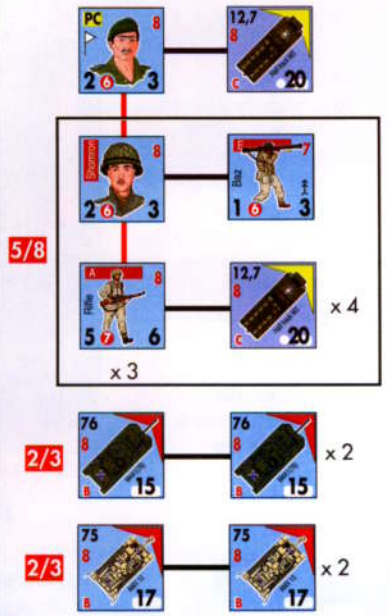
EGYPTIENS

Eléments de la 1re Brigade blindée
Type des unités : Bleu



ISRAELIENS

Eléments de la 7e brigade blindée
Type des unités : Vétérans



REGLES SPECIALES

● **Initiative :** tour 1, initiative israëlienne, + 2 au jet israëlien pour les tours suivants.

● Placez les éléments de terrain fournis : A1– B1 en 1410–1207 et A2 – B2 en 1405–1202 .

● Chaque joueur désigne un Char/Canon automoteur de chaque unité comme chef de section.

● Le Bazooka israélien est équivalent au Panzerschrek. Les Israéliens ont un bonus de –1 en assaut d'infanterie contre un blindé.

● Les Véhicules israéliens entrent avec 7 PM déjà dépensés.

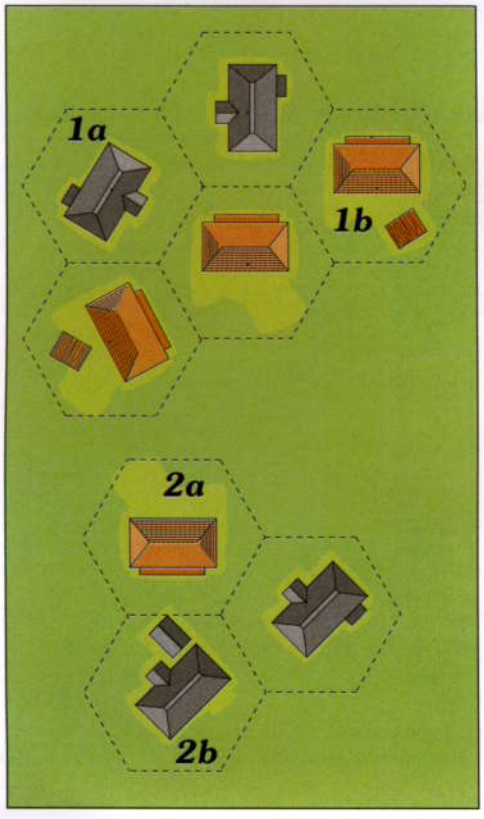
● Les AMX 13/75 ont un canon qui n'a plus de munitions sur un résultat non modifié de 11 ou 12. Dans ce cas, il est automatiquement retiré du jeu (voir 7.3) – ce char utilise deux barillets de six coups pour charger le canon; il faut ensuite recharger de l'extérieur du char.

● **Durée :** 4 Tours.

● **Conditions de Victoire :** le joueur israélien doit sortir au moins **trois** Chars par le bord sud sans qu'il reste de formation ennemie non-hésitante/désorganisée sur la carte.

● **Placement :** les Egyptiens entrent en premier par le bord nord. Ils ont droit à un Tour complet de mouvement – considéré tour 0 – avant le début réel du jeu (l'Infanterie égyptienne entre au Tour 0, transportée dans les BTR, voir 16.3).

Au Tour 1, les Israéliens entrent par le bord nord ET/OU le bord Est ou Ouest (un seul de ces deux derniers bords peut être sélectionné) de E au nord de la rangée 12xx.



ERRATA EPT II

EPT II fait l'objet d'un courrier considérable et le temps semble venu de faire paraître un errata complet des scénarios (enfin, du moins nous l'espérons) et quelques précisions et propositions de règles intéressantes.

Vues les erreurs et oublis qui traînent encore dans les scénarios, il semble surprenant que le courrier reçu à leur sujet soit si mince. Comme quoi, selon la formule consacrée, « les lecteurs ont rectifié d'eux-mêmes ».

● **Scenario EPT II- N° 6 « Contre-attaque a Chonui »**
– Les GIs rentrent bien sûr par le bord est.

● **Scenario EPT-II - N° 10 « Braveheart »**
– L'action se déroule le 5 octobre 1943 et les Allemands n'ont pas de PF.

● **Scenario EPT II - N° 11 « Un vent mauvais»**
– La dotation en PF est de 1-3 par groupe de combat. (N.B. : le scénario 8 n'existant pas, nous avons attribué ce numéro au scénario du présent VV).
– Pour les renforts étasuniens, les valeurs des PC sont de 2/3 pour les chars et 3/4 pour l'infanterie.
– Les éléments de terrain supplémentaires sont des Maisons en Pierre et en Bois, de Cinq hexes et Trois hexes qui se trouvaient dans VV16, hélas épuisé., mais que nous vous redonnons ici.

● **Scenario EPT II - N° 11 (pas le précédent, l'autre, « On ne passe pas », donc 11 bis)**
– Les panzergrenadiere se placent dans les hexes de bois > 6.
– Les groupes de combat allemands disposent de PF sur un jet de dé de 1-2.

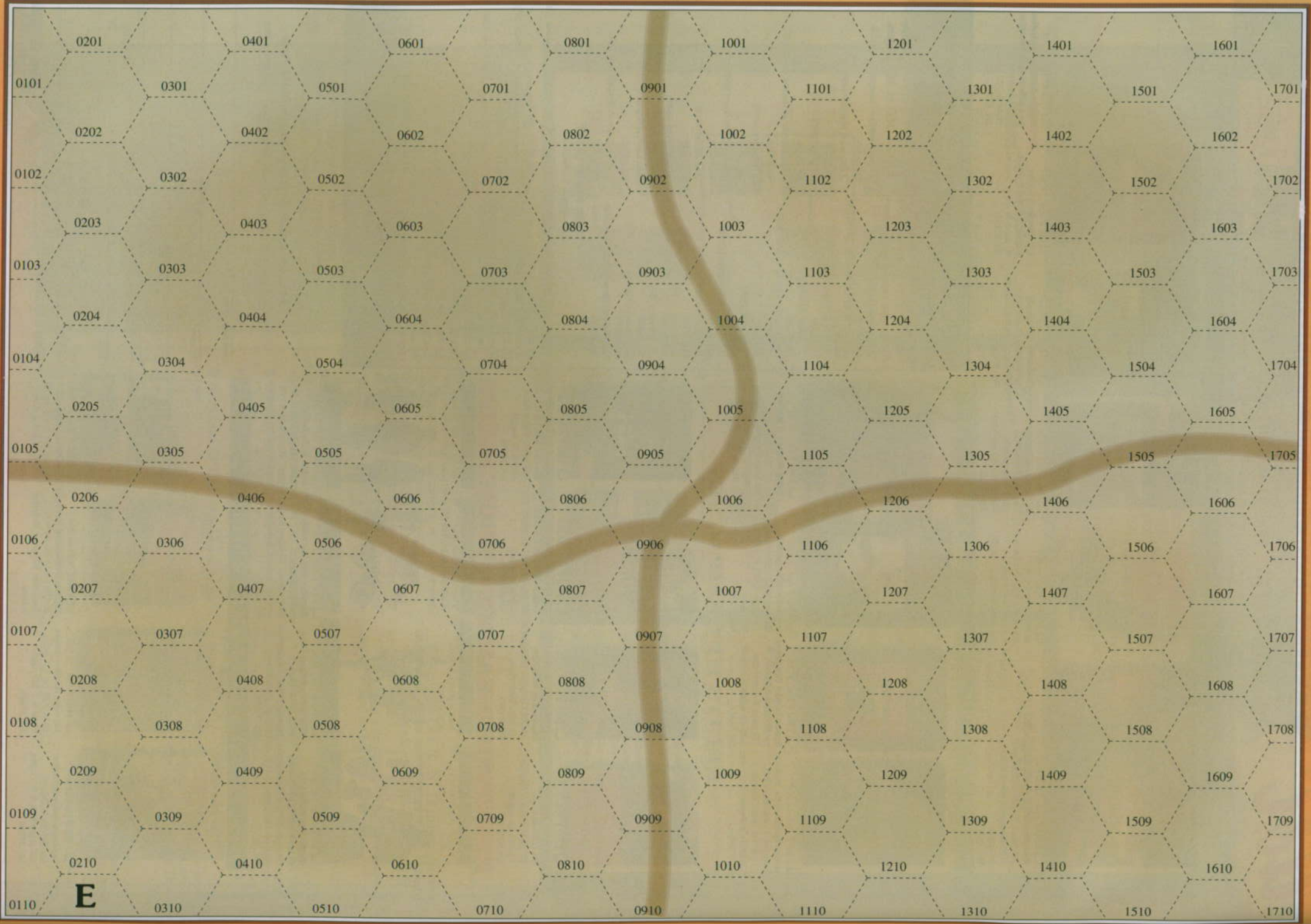
● Enfin, pour finir, quelques propositions et précisions de règles :

– 9.5 Mouvement de véhicule : en fin de phase administrative, les véhicules peuvent décider de rester en Mouvement et garder leur marqueur « Mvt », s'ils en ont un, et ce pour toute la durée du tour à venir. (idée de Philippe Ferry).

– 11.2 Tir groupé : si des Gênes Visuelles de valeur différente s'appliquent à des unités effectuant un tir groupé, la valeur la plus élevée est utilisée.

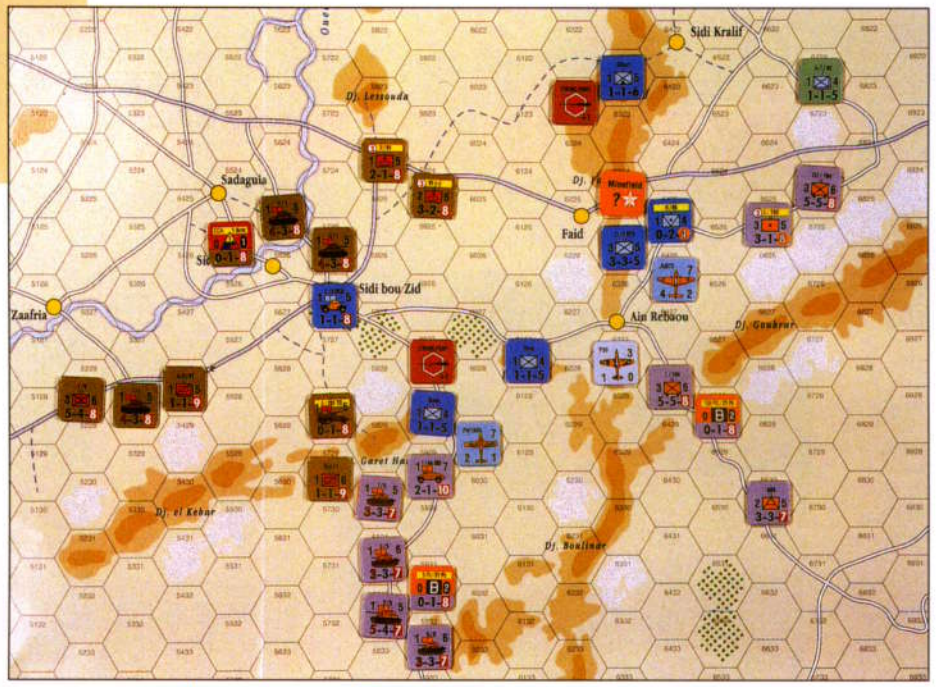
– 17.2 Assaut contre véhicule : un véhicule ne peut être que Immobilisé (jet de dé modifié = valeur de la table) ou Détruit (jet de dé modifié < valeur de la table). ❐

Scénario et errata :
Philippe NAUD


0201 0401 0601 0801 1001 1201 1401 1601
0101 0301 0501 0701 0901 1101 1301 1501 1701
0202 0402 0602 0802 1002 1202 1402 1602
0102 0302 0502 0702 0902 1102 1302 1502 1702
0203 0403 0603 0803 1003 1203 1403 1603
0103 0303 0503 0703 0903 1103 1303 1503 1703
0204 0404 0604 0804 1004 1204 1404 1604
0104 0304 0504 0704 0904 1104 1304 1504 1704
0205 0405 0605 0805 1005 1205 1405 1605
0105 0305 0505 0705 0905 1105 1305 1505 1705
0206 0406 0606 0806 1006 1206 1406 1606
0106 0306 0506 0706 0906 1106 1306 1506 1706
0207 0407 0607 0807 1007 1207 1407 1607
0107 0307 0507 0707 0907 1107 1307 1507 1707
0208 0408 0608 0808 1008 1208 1408 1608
0108 0308 0508 0708 0908 1108 1308 1508 1708
0209 0409 0609 0809 1009 1209 1409 1609
0109 0309 0509 0709 0909 1109 1309 1509 1709
0210 0410 0610 0810 1010 1210 1410 1610
0110 E 0310 0510 0710 0910 1110 1310 1510 1710

La bataille de Kasserine, livrée par un Afrikakorps donné pour moribond par la plupart des alliés, fut un véritable choc. Riches de leur expérience, les soldats allemands surclassèrent des troupes américaines peu accoutumées à la complexité des opérations de guerre mobile.

Grégory ANTON



KASSERINE

Le chant du cygne de l'Afrikakorps

Début 1943, l'avancée conjointe de la célèbre 8e armée de Montgomery en Libye et de la 1re armée en Afrique du Nord française laissait supposer une fin rapide des hostilités sur le continent africain et chacune des deux armées alliées voulait être la première à parader dans Tunis. Pourtant, les stratèges de l'Axe ne l'entendaient pas de cette oreille et firent tout pour prolonger les combats. Pour cela ils envoyèrent en Afrique ce que le général Rommel n'avait jamais cessé de leur réclamer, à savoir des renforts, notamment une puissante division de Panzers.

Ainsi renforcé, le Renard du Désert mit rapidement au point un plan de contre-attaque contre la 1re armée alliée. Son but était d'accroître la taille du réduit tunisien, de renforcer ses lignes de ravitaillement – toujours plus exposées avec l'avance inexorable des troupes franco-américaines – , voire de mettre un coup d'arrêt à la progression alliée.

Telles sont les origines de la bataille de Kasserine qui reste célèbre comme la première confrontation de la guerre entre les troupes allemandes et américaines. Ces dernières ont alors démontré toute leur inexpérience dans l'art de la guerre moderne. Toutefois, par le poids du nombre et grâce au soutien de troupes plus aguerries – françaises ou britanniques – cette victoire allemande ne fut qu'un succès tactique qui ne fit que retarder la victoire définitive des alliés d'abord en Afrique, puis sur le continent.

GMT, actuellement l'éditeur le plus prolifique en terme de jeux d'histoire sur carte, se propose de faire découvrir aux joueurs cet épisode célèbre (et déjà fréquemment simulé !) de la seconde guerre mondiale. Il est à noter que *Kasserine* est bien une simulation de la bataille de Kasserine, pas de la campagne de Tunisie comme pourrait le laisser supposer le sous-titre du jeu – *Rommel's Battle for Tunisia*.

Un matériel agréable

Comme à son habitude GMT offre aux joueurs un matériel d'excellente qualité. La boîte est remplie d'une seule carte représentative du terrain accidenté de la région et d'une planche et demi de pions très colorés qui ressortent d'autant mieux sur la carte que celle-ci est assez uniforme dans ses couleurs. Les pions arborent les symboles Otan pour tout ce qui est infanterie. Les unités aériennes et celles équipées de véhicules affichent un dessin du principal matériel employé. Il y a ainsi pas moins de 21 types de véhicules distingués ! Cependant, le type de véhicule n'a pas d'impact particulier sur le comportement de l'unité, excepté sur les potentiels de déplacement ou sur le nombre de véhicules pour chaque point de force. Concrètement, un joueur utilisera ses unités de Somua français comme des Panzer III allemands. Cela démontre le souci du détail de ceux qui ont effectué les recherches sur les ordres de bataille.

Le livret de règles est quant à lui un digne produit de GMT, c'est-à-dire riche en exceptions et points particuliers. Heureusement, pour compenser cette difficulté dans l'apprentissage, les aides de jeu sont nombreuses et très bien pensées afin de limiter le nombre de retours au cœur du livret de règles en cours de partie. En outre, ce livret contient un exemple de jeu de trois pages très pédagogique.

Des mécanismes précis

Chaque tour de jeu représente une demi-journée et chaque pion équivaut soit à un bataillon pour l'infanterie et l'artillerie, soit à une compagnie pour les unités blindées et quelques troupes d'élite. L'échelle du jeu est donc assez réduite pour ce jeu opérationnel.

Sans surprise, on découvre des mécanismes assez pointus où sont principalement mis en avant la mobilité des troupes blindées et motorisées, l'importance de la qualité des troupes (lisez expérience, entraînement, esprit de corps, etc.) et la difficulté de la coopération entre plusieurs unités ou inter-armes.

Ceux qui ont déjà joué à *Invasion Sicily* (cf. *VV n°24*) retrouveront plusieurs similitudes entre ces deux jeux du même auteur.

La séquence de jeu est relativement classique avec d'abord une phase stratégique où les deux joueurs déterminent la météo, placent leurs renforts, vérifient le ravitaillement de leurs unités et effectuent la plupart de leurs opérations aériennes. Ensuite vient la phase des opérations de l'Axe, puis des alliés. Enfin, le tour se conclut par une phase de réorganisation où les joueurs fortifient leurs positions, réorganisent leurs unités et vérifient les conditions de victoire.

Les deux phases des opérations sont au cœur du tour de jeu puisqu'il s'agit du moment où la plupart des actions ont lieu. Essentiellement, le joueur déplace ses unités et déclare ses attaques. Face à cela son adversaire a la possibilité de refuser le combat et/ou d'effectuer des mouvements de réaction. Après ces réactions, le joueur résout ses combats. Evidemment, il est possible que la situation lors de la résolution du combat soit très différente de celle qui existait lorsque le combat a été annoncé ! Enfin, cette phase s'achève par un mouvement d'exploitation.

Les troupes blindées et motorisées sont particulièrement mobiles car elles seules peuvent mener des mouvements d'exploitation. Ensuite, elles sont les seules aptes à faire un mouvement de réaction, refuser un combat et entreprendre des débordements au cours de leurs déplacements. En outre, elles ont la possibilité de se déplacer de zone de contrôle à zone de contrôle. Pour toutes ces raisons, les unités blindées et motorisées sont les unités d'excellence de la partie. Ce sont par elles que passent toutes les attaques réussies. Une offensive menée seulement par de l'infanterie ne produira jamais les mêmes effets qu'une autre entraînée par quelques unités mobiles, surtout si celles-ci sont d'une bonne qualité.

Chaque unité est en effet distinguée par un indice d'efficacité qui va de 3 (mauvais) à 8 (bon). La différence d'efficacité de l'attaquant et du défenseur est un modificateur au dé lors des combats. L'importance de l'efficacité dépasse cependant largement ce modificateur. En fait, les unités font régulièrement un test d'efficacité pour vérifier leur aptitude à agir. Par exemple, pour réaliser un mouvement de réaction, il faut que l'unité soit blindée ou motorisée mais aussi qu'elle réussisse un test d'efficacité. Aussi, pour qu'une unité soit réactive, il lui faut une bonne efficacité. L'efficacité est également testée lors des combats pour coor-

donner l'action de différentes unités qui attaquent la même cible ou pour déterminer l'efficacité du soutien aérien ou de l'artillerie. Un échec, et l'attaque est résolue avec des malus ou un soutien réduit ou nul !

Tout cela concourt à rendre les combats très incertains car, en fonction des réactions de l'adversaire ou de sa réussite à coordonner ses propres troupes, un combat gagné d'avance peut se transformer en fiasco retentissant. Tout cela est parfait pour simuler des situations de combat très fluides...Quitte à frustrer certains joueurs !

Au-delà, les combats inter-armes sont encouragés et certaines unités ont des capacités spéciales (les 88 ou les Tigres allemands). Comme toujours avec les jeux en Afrique, Rommel apporte son lot de bonus. L'originalité ici est qu'il n'est pas seul puisque Patton et Harmon (patron de la 2e DB US) sont également représentés.

Enfin, il existe deux tables de résolution des combats, une pour les combats mobiles et une autre pour les assauts. Sans surprise, la seconde est plus sanglante pour l'assaillant et elle est obligatoire dans certains types de terrain.

UNE GRANDE VARIETE DE SITUATION

L'une des forces de *Kasserine* est de proposer pas moins de six scénarios. Chacun d'entre eux est tiré d'événements historiques qui ont eu lieu dans le secteur représenté sur la carte. Il n'y a pas de scénario hypothétique ou de variante à des scénarios historiques pour étoffer artificiellement le nombre de ceux-ci. Ces scénarios proposent de simuler des situations qui vont d'une première attaque allemande contre des troupes françaises (principalement) en janvier 1943 jusqu'à la dernière offensive américaine pour chasser définitivement les Allemands de la carte. Dans l'intervalle sont bien sûr présents des scénarios sur l'offensive allemande qui mena à la bataille de Kasserine elle-même.

Cela permet aux joueurs d'avoir des scénarios diversifiés où les Allemands ne sont pas toujours les assaillants en position de force. Il y a ainsi des scénarios où le poids de l'attaque repose sur les alliés. De ce fait, les joueurs peuvent explorer différentes facettes de la guerre du désert sur le théâtre d'opérations particulier de la Tunisie.

Chacun de ces scénarios offre des conditions de victoire appropriées et des ordres de bataille qui semblent irréprochables. En outre, des conseils de jeu pertinents pour chacun d'entre eux aideront aux premières parties.

En revanche, il n'y a pas de scénario de « Grande campagne » qui permettrait de simuler toutes les opérations de janvier à avril 1943. Cependant, cela n'est pas vraiment une absence puisque les opérations étaient souvent entrecoupées de longues périodes d'inactivité que ce jeu n'a pas les moyens de reproduire. Le jeu de campagne sur l'offensive de Kasserine compte 20 tours – soit 10 jours – mais il est possible de jouer moins longtemps avec deux scénarios qui débutent alors que l'action est déjà entamée.

En conclusion, GMT propose un produit fini d'une grande qualité sur cette bataille de Kasserine. Les règles reproduisent fidèlement et avec une simplicité relative la fluidité des situations dans ce type de combat. En comparaison, *Tunisia 43* de Moments in History (cf. *VV* n°33) est beaucoup plus difficile à maîtriser.

Tous ceux qui apprécient les mécanismes mis au point par Vance von Borries voudront ce jeu. Pour les autres qui voudraient faire un essai, attendez-vous à passer beaucoup de temps pour résoudre les combats... ❐

KASSERINE

Qualités : Qualité du matériel, diversité des situations, ordre de bataille détaillé, mécanismes de jeu rodés, fidélité de la simulation.

Défauts : Temps nécéssaire à la résolution de chaque combat, un livret de règles pas toujours très pédagogique.

Jocade
Vente par Correspondance
Tél. : 03.80.58.25.36 fax. : 03.80.58.25.36
32, rue de Beauséjour 21000 Dijon

JEUX DE STRATEGIE

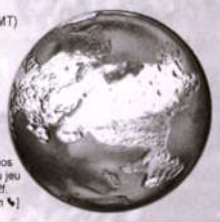
En Français

AZURE WISH
Grand Siècle 329f
La Grande Guerre 340f
Rossyia 239f
Cléopatre n°2, n°3 40f
DESCARTES
2ème DB Normandie 140f
Ave Tenebrae 160f
Dien Bien Phu 130f
Friedland 140f
Little Big Horn 230f
Kharkov et Rostov 260f
Kursk 206f
Moskva 206f
ORIFLAM
Afrika 235f
Alexandria 1801 240f
Les Ailes de la Gloire 235f
Nach Frankreich 315f
Rivoli 1797 315f
Sagunto 315f
SPQR 315f
Eléphants de Guerre 105f
Consuls 105f
Victoires de Pyrrhus 105f
Stalingrad "Uranus" 219f
Yom Kippour 235f
TILSIT
Chickamauga 1863 252f
Iena 1806 299f
Les 6 jours de Gloire 215f
Vicksburg 1863 252f
Victory 286f
cartes victory 75f
pions victory 75f
pions logistique 80f
cartes vierges 89f
Waterloo 1815 299f
VAE VICTIS 39f
(n° disponibles : tel.)

En Anglais

ADG
World in flames deluxe 990f
World in flames classic 495f
WIF Deluxe Update 372f
WIF 2000 Update 430f
Africa aflame 142f
America in flames 445f
Carrier planes in flames 125f
Ships in flames 232f
WIF Compnion CD 320f
WIF annual 93 138f
WIF annual 94/95 152f
WIF annual 96 192f
AVALANCHE PRESS
Blood on the Snow 195f
Eylau 345f
Great War at Sea :
1898 : Spanish War 418f
Mediterranean 2nd 482f
North & Baltic 560f
Plan Orange 295f
Russo Japanese 345f
SOPAC 398f
Mac Arthur's return 285f
Operation Cannibal 185f
Platoon Level Combat :
Panzer Grenadier 398f
Heroes of Soviet Union 396f
Red Parachutes 345f
Red Steel: at Kishinev 315f
Rome at War 395f
The Invasion of Italy 285f
Winter Fury 260f
AVALON HILL
Axis & Allies 452f
Axis & Allies Europe 472f
Axis & Allies Pacific 472f
Battle cry 472f
Diplomacy 472f
Republic of Rome 420f
CLASH OF ARMS
1807 : Eagles turn East 430f
Achtung Spitfire 295f
Borodino '41 262f
Close Action 415f
Harpoon 4 438f
Harpoon Naval 2000 196f
Home before leaves fall 782f
Kolin 1757 335f
Landships 348f
Infernal Machines 195f
Leuthen 425f
La Bataille de Albuera 342f
La Bataille de Corunna 428f
La Bataille de Ligny 482f
La Bataille de Lutzen 590f
La Bataille de Mt St Jean 342f
La Bataille de Talavera 348f
La Bataille de Wavre 242f
La Bataille d'Orthez 515f
La Bataille rules 4 ed. 174f
Napoleon at Leipzig 335f
No Sailor but a foil 199f
Operation Spark 329f
Speed of Heat 515f
Supermarina I 425f
Supermarina II 139f
The Emperor Returns 260f
The King's War 285f
The Rising Sun 455f
War of the Union 335f
War Without Mercy 480f
Zomdorf 369f
CRITICAL HIT
Combat ! Rangers 260f
Combat ! Kursk 305f
Combat ! Stalingrad 482f
Genesis 48 385f
Scotland the Brave I 220f
Scotland the Brave II 230f
DECISION GAMES
Strategy & T. n°199 158f
Strategy & T. n°201 160f
Strategy & T. n°204 149f
COLUMBIA GAMES
Eagles : Waterloo 324f
East Front 440f
Volga Front 185f
Napoleon : Waterloo 295f
Pacific Victory 486f
Québec 1759 274f
Sam Grant 385f
War of 1812 278f
West Front 440f
Euro Front 280f
Med Front 275f
GAMES USA
Borodino 295f
Friedland 1807 330f
GRD
Second front 865f
Strom... Scandinavie 530f
Europa n°71 60f
GMT
Africanus 142f
Austerlitz 516f
Barbarossa North 740f
Barbarossa South 460f
Battle Line 172f
Brandywine 295f
Britain Stand Alone 275f
Caesar : civil wars 405f
Caratacus 124f
Cataphract 499f
Chickamauga 620f
Crisis : Sinai 1973 299f
Diadochoi 119f
For the People 395f
Invasion Sicily 259f
Ivanhoe 186f
Jugurtha 148f
June 6 : D-Day 1944 390f
Kasserine 368f
Lost Victory 335f
Operation Mercury 320f
Paths of Glory 415f
Paths of Glory Guide 178f
Phalanx 148f
Risorgimento 1859 495f
Salamis 159f
Simple GBoH 148f
SPQR player's guide 148f
Triumph & Glory 448f
Ukraine '43 294f
Veni vidi vici 85f
C3i n°5, 6, 8 55f
C3i n°12 98f
C3i n°13 99f

NOS TRADUCTIONS
Austerlitz (GMT)
Barbarossa Army Group North (GMT)
Drive on Paris (The Gamers)
Eylau (Avalanche)
Fallschirmjaeger (The Gamers)
For the People (GMT)
Kasserine (GMT)
Paths of Glory (GMT)
Rome at War (Avalanche)
Royal Tank Corps (MIH)
Traduction des règles et des scénarios fournie gratuitement lors de l'achat du jeu ou disponibles seules au prix de 52f.
[Les jeux traduits sont indiqués par un]



Le monde des jeux
www.jocade.com
News - Descriptifs - Aides de jeu - Achat en ligne

MOMENTS IN HITORY
A famous victory 280f
All quiet on the w. front 345f
Clash of Titans 335f
Drive to the Baltic ! 235f
Eastwall 235f
Fields of Glory 335f
Götterdämmerung 385f
In Flanders Fields 270f
Iron Bottom Sound II 299f
Lodz 1914 390f
Piercing the Reich 260f
Royal Tank Corps 335f
Triumphant Return 260f
Tunisia 43 360f
Velikye Luki 255f
White Ensign 275f
MMP
ASL Solitaire 432f
ASL 2nd Edition 459f
Beyond Valor/Red... 615f
Hollow Legions 345f
Paratroopers 299f
A Bridge too far 486f
Doomed Battalions 523f
ASL Journal #2 285f
ASL Journal #3 242f
Grant takes Command 560f
OSG
1806 405f
Bonaparte in Italy 348f
Highway to the Kremlin 405f
Last Days... 285f
Napoleon at Bay 405f
The Emperor's War 348f
SIMTAC
Los Arapiles 545f

THE GAMERS
A Frozen Hell 545f
April's Harvest 310f
Ardennes 326f
Aspern Essling 415f
Austerlitz 295f
Black Wednesday 405f
Burma 555f
Champion Hill 310f
Circus Minimus 255f
Crusader 345f
Drive on Paris 465f
Enemy at the Gates 580f
Fallschirmjaeger 465f
Gaines Mill 450f
Gazala 415f
GO'40 380f
GO'41 345f
Hunters from the Sky 405f
In their Quiet Fields II 325f
Leros 405f
Malvern Hill 450f
Matanikau 345f
Marengo 285f
No Better Place to Die 310f
Raging Storm 405f
Semper Fi ! 345f
Seven Pines 450f
Sicily 680f
Stalingrad Pocket II 315f
This Hallowed ground 999f
Tunisia 415f
Yom Kippur 310f
UGG
Cold Days in Hell 394f
Morsecode 335f
Triumph & fall... 148f

DIVERS
Carte vierge 39f
Casiers rangement x3 55f
Pince professionnelle 55f
Planche pions vierges 36f
FIGURINES
REGLES
Les Aigles 15 mm 95f
Charges 152f
De Bonaparte à Napoléon 69f
Livret 1805-1811 69f
Livret 1811-1815 69f
Warhammer Ancient Battle 165f
Armies of the Antiquity 85f
Chariot War 109f
Fall of the West 139f
ALAIN TOULLER
Boites Coeur d'Armée
France 1812 [208 fig] 400f
Pologne [208 fig] 400f
Turquie [222 fig] 450f
Empire France
Régiment Grenadiers 40f
Régiment Cuirassiers 40f
Régiment Hussards 40f
Régiment Dragons Ligne 40f
Bataillon Tirailleur Garde 25f
Empire Russie
Bataillon Grenadiers 25f
Bataillon Mousquetaires 25f
Bataillon Chasseurs 25f
Empire Pologne
Bataillon d'infanterie 27f
Régiment de Krakus 40f
Régiment de Uhlans 40f

JEUX DE SOCIETE
Historique - Simulation
Africa 256f
L'Age de la Renaissance 294f
Civilisation 294f
Les Batailles de Pharaon 290f
Empires of Ancient World 285f
Hannibal 230f
Maharadja 200f
Méditerranée 265f
Risk ed. Napoléon 329f
Vinci 174f
Détente - Ambiance
Adel Verplichtet 228f
Babel 130f
Big Shot 171f
Carabande 240f
Carolus Magnus 260f
Castel 95f
Les Colons de Katane 174f
Seefahrer 245f
Stadt und Ritter 245f
Corruption 69f
Les Dragons du Mékong 174f
Entdecker 262f
Elfenland 246f
El Grande 256f
Evo 200f
Kahuna 114f
Illuminati 280f
Medina 240f
Ra 228f
Savannah Café 115f
Star Wars : Queen's Gambit 572f
Torres 228f
Twilight Imperium II 482f

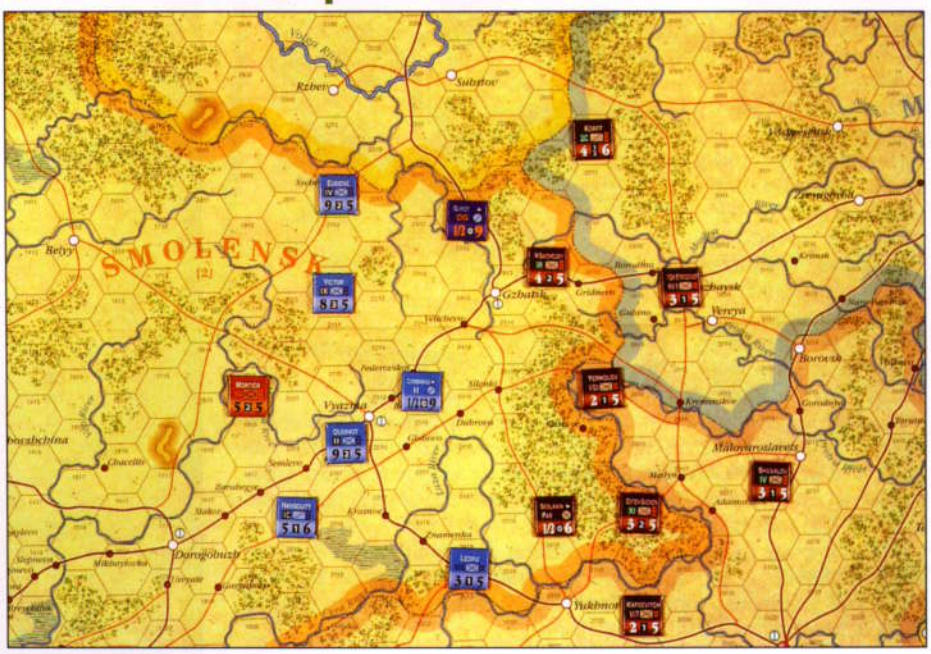
Livraisons sous 48h
(sous réserve de disponibilité de stock)
Frais de Port : 35f
Franco de Port à partir de 350f
Europe et DOM/TOM : 70f de frais de port / pas de franco
Autres Pays : 130f de frais de port / pas de franco
Achat possible par courrier, par téléphone ou par internet
Nos autres références sur www.jocade.com ou au 03.80.58.25.36
Les nouveautés sont indiquées par un - Les jeux fournis avec une traduction par un

LA ROUTE DU KREMLIN

Russie, morne (et vaste) plaine !

LE SIXIEME JEU D'OSG est en fait le premier d'une série, dont la plus grande nouveauté est son échelle démesurée. Les règles et les mécanismes de jeu demeurent les mêmes que ceux de *Bonaparte en Italie* et des autres jeux de campagne de Kevin Zucker. Le système a cependant fait un pas de plus vers l'excellence.

Frédéric BEY



Depuis le remarquable jeu de Jean-Jacques Petit, *La campagne de Russie 1812*, (*Jeux & Stratégie* n°21, juin 1983), aucun jeu d'histoire ne s'était attaqué à ce désastreux épisode de l'histoire de France. Survolée dans *War and Peace* (Avalon Hill, 1980), traitée avec un peu plus de précision dans *La Grande Armée* (SPI/TSR, 1989), la campagne de Napoléon en Russie trouve enfin, avec *La Route du Kremlin*, un jeu à sa dimension. Longuement testé, en raison des adaptations nécessaires pour prendre en compte son échelle particulière, le nouveau jeu d'OSG répond à toutes les attentes des grognards du jeu d'histoire. Ce sera assurément le jeu de l'été (un comble au regard de son sujet...).

LA CARTE DONNE LE TON

La première impression sur un jeu provient généralement des pions et de la carte. Celle de *La route du Kremlin*, signée Joe Youst, est tout simplement magnifique. Les graphismes, sobres et variés, rendent parfaitement compte de l'immensité des plaines russes, des forêts (assez rares) et des marais qui les ponctuent. L'absence quasi-totale de relief est par ailleurs très frappante. Les principaux obstacles sont constitués des rivières et fleuves innombrables qui barrent la route de Moscou. Son seul « inconvénient » est malheureusement incontournable : la carte est aux couleurs de l'été et il est difficile d'imaginer la Russie couverte des neiges de la retraite, en la regardant... Les frontières nationales, ainsi que celles des grandes provinces de l'empire tsariste, sont discrètement soulignées, mais parfaitement visibles. Les deux cartes, une fois déployées, s'étendent sur 112 centimètres de long et 86 de large ! Chaque hexagone représente environ 16 kilomètres de terrain réel. Le Niémen se situe sur le bord Ouest de la carte et Moscou se trouve à trois rangées d'hexagones du bord Est de celle-ci. Les joueurs pourront donc en profiter pleinement, même s'ils s'apercevront qu'il n'y a guère que deux ou trois itinéraires possibles pour atteindre Moscou : la route Vitebsk-Smolensk-Moscou, avec deux variantes de départ (via Kovno-Vilna ou via Grodno-Minsk), et la route sud partant de Brest-Litovsk, qui traverse la province de Kiev et passe par Kalouga. En plus de donner le « la », sur la qualité du matériel de jeu, la carte conditionne également la nature des opérations qui devront être conduites par les deux joueurs. Il ne s'agit pas seulement de construire sa stratégie et de gérer ses manœuvres avec précision. L'enjeu principal réside dans la maîtrise de cette immensité inhabituelle pour des campagnes de type napoléonien. Les notions clés habituelles de source d'approvisionnement ou de ligne d'opération deviennent, de ce fait, encore plus importantes. Malgré son génie incontestable de stratège, Napoléon échoua dans son entreprise de prendre la vraie mesure de son ultime conquête. Eut-il été possible de faire mieux ?

Les 280 pions sont bien moins originaux. Les unités et les chefs russes sont en brun, à la place du vert conventionnel. Les Français sont en bleu clair (la garde en violet) et les nombreuses troupes alliées (50 % des effectifs) vont du blanc (Autrichiens) au rouge (Polonais), en passant par le vert (Allemands). En moyenne, seule une cinquantaine des pions se trouve sur la carte (les chefs et les détachements). Les différentes unités de combats sont déployées sur les aides de jeu, à côté du portrait des généraux, afin de gérer l'évolution de leurs effectifs valides. Le verso des pions n'offre comme illustration que le drapeau de son camp d'appartenance, ce qui permet une certaine dose de jeu « en aveugle ».

LA CINQUIEME DIMENSION

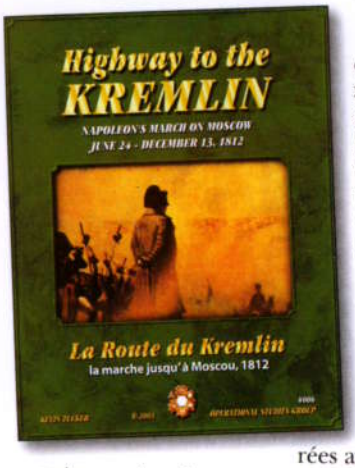
Pour simplifier, *La Route du Kremlin* a été développée sur les bases d'une échelle multipliée par cinq (série 5x), par rapport aux précédents jeux de la série (série 1x). Dans le futur, la guerre d'Espagne devrait être traitée sur le même modèle 5x. Ainsi, les points de forces représentent 5000 hommes au lieu de 1000, ce qui fait, en termes de jeu (nombre de pions, points de forces), qu'un corps d'armée, dans *Napoléon at Bay*, devient ici une armée, qu'une division est maintenant un corps etc. Pour l'échelle de temps, l'équation est un peu différente puisque l'on passe de tours représentants deux jours de temps réels à des tours valant seulement cinq jours de temps réel. Comme les capacités de mouvement restent inchangées (en valeurs absolues), l'ajustement provient du fait que les marches forcées ont été intégrées dans le mouvement normal pour *La Route du Kremlin*, et ont été répercutées dans une table d'attrition beaucoup plus « violente ». Zucker explique ce choix par le rythme incroyable des marches adoptées par les deux armées (surtout la Française) au cours de la campagne. Sous l'impulsion d'un Napoléon « aspiré » par l'immensité des espaces russes. Les Français ont progressé de plus de 60 kilomètres tous les deux jours au cours du trajet aller ! On peut d'ailleurs remarquer, toutes choses étant égales par ailleurs, et à simple titre de comparaison, que la marche de la Grande Armée vers Moscou (à pied) a été plus rapide que celle des divisions panzer allemandes en 1941 ! Tolstoï, dans *Guerre et Paix*, compare d'ailleurs l'invasion fran-

« LES CAMPAGNES DE NAPOLEON »

par Kevin ZucKer

Elle comporte aujourd'hui sept jeux, dont les titres sont indiqués ici avec les références de leur dernière édition.

- Série 1x :
  The Struggle of the Nations (1813) – Avalon Hill, 1981
  1809 : *Napoleon's Danube Campaign* – Victory Games, 1984
  The Emperor's Return (1815) – Clash of Arms, 1990
  1807 : The Eagles Turn East – Clash of Arms, 1994
  Napoleon at Bay (1814) – OSG, 1997
  Bonaparte in Italy (1796-1797) – OSG, 2000
- Série 5x :
  Highway to Kremlin (1812) – OSG, 2001



çaise, puis la retraite, à un gigantesque torrent, dont la force et la vitesse irrésistibles bien que freinées à La Moskova, puis emmagasinée de force à Moscou (un mois d'arrêt sur place), ont été libérées avec la même puissance, lors du mouvement inverse de retraite. L'inertie est-il le maître-mot de cette campagne ? Les joueurs, à la tête d'effectifs de départ pléthoriques, devront essayer de se libérer de ses effets. Historiquement, Napoléon, dans une course effrénée, pour déborder les armées russes et les contraindre à la bataille décisive, a été conduit, contre l'avis de tout son entourage et contre ses propres plans initiaux, de marcher jusqu'à Moscou. En effet, pour des raisons politiques, le Tsar se devait de ne pas abandonner sa capitale sans combattre. Les conditions de victoires, basées sur l'évolution d'un indicateur de moral, permettent de rendre compte parfaitement de ce dilemme. Le joueur russe est pénalisé s'il ne fait que fuir sans combattre. Le joueur français ne l'emporte pas forcément en prenant le contrôle de grandes villes ou de Moscou, qui, si elles sont incendiées, peuvent même lui faire perdre des points ! Le joueur russe doit donc combattre aussi longtemps que ses défaites ne sont pas synonymes de la destruction de ses forces. Le joueur français doit combattre avec la plus grande vigueur, sans se laisser entraîner inutilement en avant, sur des terres soigneusement dévastées par les Russes eux-mêmes.

SCENARIOS ET CAMPAGNE

La route du Kremlin suscite une irrésistible envie d'y jouée. La bonne nouvelle, c'est que le jeu, loin d'être un monstre, est parfaitement et facilement abordable. Comme le dit Kevin Zucker avec une pointe d'humour, jouer la campagne dans son ensemble requiert au moins trois jours, beaucoup de place et la certitude qu'il n'y aura pas un chat pour venir tout renverser... Bref, ce n'est pas par-là qu'il faut commencer. Les cinq scénarios sont faits pour apprendre à maîtriser le système et pour profiter des plaisirs de parties plus courtes. Le premier scénario (juin–juillet) concerne l'ouverture de la campagne. Il couvre les deux premières tentatives de Napoléon pour frapper l'armée russe de Barclay de Tolly. Ce sont les deux manœuvres, dites de Vilna et de Vitebsk, qui se déroulent sous un soleil brûlant ou des orages terribles. Les Français perdent, faute de fourrage, une grande partie de leurs chevaux, qui font désormais cruellement défaut dans les régiments, pour le combat comme pour le trait. Le second scénario couvre les événements qui se soldent par la prise et l'incendie de Smolensk (août). Le troisième s'articule autour des opérations qui aboutirent historiquement à la bataille de la Moskova (fin août, septembre). Le quatrième et le cinquième (octobre à décembre) s'attachent à la retraite, dans sa phase préliminaire puis dans sa phase finale (La Bérésina). Là, ce n'est plus la chaleur, mais le froid extrême qui accable les combattants. Les variations intempestives de la météo, gérées dans le jeu, peuvent s'avérer capitales sur le déroulement des opérations militaires, comme ce fut le cas à la Bérézina : Alors que le gel pétrifiait les Français dans leur retraite, un soudain redoux les empêcha de traverser la Bérésina, libérée des glaces. Au prix d'efforts insensés, des ponts furent bâtis, pour permettre le passage de l'armée, puis incendiés derrière elle. Le retour quasi immédiat du très grand froid permettra aux Russes de traverser la rivière à pied ferme... Le destin s'est vraiment acharné sur la Grande Armée !

En résumé, le jeu est passionnant, grâce à de grandes cartes et le déploiement de peu de pions. L'adaptation d'échelle effectuée par Zucker, pour concevoir *La Route du Kremlin*, est une parfaite réussite. Encore une fois, l'environnement historique (politique, militaire et logistique) est également mis en valeur par d'habiles règles spéciales. Quant à l'attention portée aux joueurs, elle est omniprésente, et se concrétise, par exemple, par un livret explicatif supplémentaire en Français, destinée au public francophone. Merci monsieur Zucker. ❐

HIGHWAY TO KREMLIN

Qualités : Sujet passionnant, campagne gigantesque et très ouverte. Règles parfaitement testées et étalonnées. Cartes magnifiques et ensemble d'un niveau de finition excellent.

Défauts : Le jeu nécessite énormément de place, pour les cartes et les multiples aides de jeu. Le graphisme des pions n'est pas à la hauteur de l'excellent matériel contenu dans la boîte.

OMMANDEZ AISÉMENT PAR TÉLÉPHONE OU PAR FAX EN MENTIONNANT VOTRE
DE CARTE BLEUE VISA / MASTERCARD ET DATE D'EXPIRATION OU PAR COURRIER
JOIGNANT UN CHÈQUE OU MANDAT DU MONTANT DE VOTRE COMMANDE
35 F DE FRAIS DE PORT POUR LES COMMANDES < 499 F - FRANCO DE PORT
METROPOLE À PARTIR DE 499F - ENVOIS À L'ÉTRANGER : 70F

JEUX DU MONDE
14 RUE M. FONVIEILLE - PASSAGE ST JÉRÔME - 31000 TOULOUSE
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 HEURES À 19 HEURES

FAX : 05 62 27 18 10 - VENTE PAR CORRESPONDANCE - TEL : 05 61 23 73 88
LIVRAISONS EN FRANCE MÉTROPOLITAINE SOUS 48 HEURES (SOUS RÉSERVE DE DISPONIBILITÉ DE STOCK)

FRANÇAIS
IE WISH EDITIONS
Annual 91 175
Annual 97 209
320 Code of Bushido 499
379 Croix de Guerre 440
320 Kampfgruppe Peiper I 479
380 Kampfgruppe Peiper II 479
285 Partisan 229
40 Pegasus Bridge 375
40 Rails 549
West of Alamein 379
150 Critical Hit
299 All American : Gamers Guide 90
139 Arnhem the Third Bridge 269
235 ASL '97 Pack «Aussie» 80
275 ASL '98 Pack «Aussie» 95
218 Busting the Bocage 179
299 Carnage at Cassino 245
260 Critical Hit Magazine Vol. 4 #2 130
209 Critical Hit Magazine Vol. 4 #3 145
218 Critical Hit Magazine Vol. 5 #2 135
180 Critical Hit Magazine Vol. 6 #3 179
Critical Hit Annual 2000 175
235 Dzerhezinsky Tractor Works 209
235 Euro Pack II - The Bulge 79
315 Euro Pack III - The Late War 75
315 Euro Pack IV - North Africa 79
315 Euro Pack V - Eastern Front War 84
315 Euro Pack VI : Partisan 84
105 Gamers Guide Pointe du Hoc 95
105 Gembloux the Feint 155
105 Genesis 44 375
219 Hell's Bridgehead 235
235 Kellam's Bridge 205
Leatherneck II 79
250 Leatherneck III 84
289 Ordeal Before Shuri 235
255 Plotoon Leader 2.5 99
299 Pointe du Hoc 259
215 Rout Pack III 79
285 Scotland the Brave 225
289 Scotland the Brave II 235
325 Shanley's Hill 209
285 Soldiers of the Negus 135
245 Stanine 1940! 205
289 Timmes Orchard 205
299 Uncommon Valor 235
Total East Front Pack I 115
Total Pacific Theatre Pack I 125
69 Heat of Battle
69 High Ground
Multi-Man Publishing
235 ASL Rules - 2nd Edition 459
ASL Solitaire Rules - 2nd Edition 419
990 Beyond Valor - Red barricades 999
509 A GI's Dozen Scenarios 115
149 ASL Action Pack #2 235
375 ASL Journal #1 139
139 ASL Journal #2 279
155 ASL Journal #3 235
195 A Bridge too Far 549
375 Blood Reef : Tarawa 309
309 Doomed Battalions 549
509 Hollow Legions 359
450 Lost Hurtgen 295
209 Panatroopers 299
409 ATTACHE
8th Army 129

From Valmy to Waterloo 129
- Battles of French Revolution Vol. I 139
Harpoon 4th Edition 459
185 - Player's Handbook 79
295 - Naval Review 2000 185
345 - Sea of the Dragons 350
295 - White Ensign 155
395 Home before the Leaves Fall 795
289 Jena 299
185 La bataille d'Albuera 270
459 La bataille d'Español-Talavera 270
295 La bataille de Corunha 330
325 La bataille de Ligny 519
325 La bataille de Lutzen 595
235 La bataille de Mont St. Jean 325
309 La bataille de Wavre 245
285 Landships 380
Lee Takes Command 180
549 Leuthen 439
389 Mississipi Fortress 240
399 Napoleon at Leipsig 135
425 Operation Spark - Leningrad 349
669 Over the Reich 309
335 Prelude to Disaster (WWII) 235
329 Summer Storm 1862 599
- The Devil's to Pay (scenario) 459
455 The Army of the Heartland 410
475 The Emperor Returns 199
475 The King's War 299
425 The Speed of Heat 395
280 War without Mercy 419
255 Zorndorf +2 years war 379
415 COLUMBIA GAMES
490 Bobby Lee
369 East Front
409 - Euro Front 299
295 - Volga Front 125
295 Napoleon 285
205 Pacific Victory 515
305 Quebec 1759 285
349 Ulysses Grant 370
269 War of 1812 285
260 West Front 460
215 - Med Front 299
419 DECISION GAMES
280 Across Suez 235
265 Antietam Campaign 299
290 Battle for Germany 125
Battle for the Ardennes 299
459 Blue & the Grey 299
209 Emperor's First Battles 289
255 Empires at War 275
275 Four battles of the Ancient World II 299
169 Four battles of the Ancient World III 409
155 Leningrad 125
155 Lords of the Sierra Madre 380
155 Napoleon First Battle 235
479 Napoleon's Last Battles 255
150 Nuts ! North 190
109 Nuts ! South 190
139 Over the Top 315
145 Rebels & Redcoats I 285
209 Rebels & Redcoats II 285
445 Seven Days Battles 250
120 Sun Never Sets 339
139 The #1 209
225 The Alamo 155

The Forgotten War (Korea) 409
Thirty Years War Quad 299
Totaler Krieg Player Guide 155
War of the Rebellion 265
Wield War One 135
EMPEROR'S HEADQUARTERS
Ancient Empires 175
Chef de Bataillon 795
Command Decision III 299
- Command Post 4 ou 5 (pièce) 270
- Command Post 10, 11 ou 12 (pièce) 270
- Command Post 13 ou 14 (pièce) 330
Red Baron 519
Revenge 595
Sons of the Desert 325
The Normans 245
The Successors (Ancient empire) 380
Warfare in the Age of Discovery 180
Warfare in the Age of Reason 2nd Ed 439
- Campaigns in the Age of Reason 240
Warpaint (US Wild West Rules) 109
GMT 349
"1853" 309
Africanus (SPQR) 235
Air Bridge to Victory 599
Austerlitz 1805 459
Barbarossa Army Group North 410
Barbarossa Army Group South 199
Battle Line Card Game 299
Battles for North Africa 395
Brandywine Creek 419
Britain Stands Alone 299
Caratacus (Caesar) 379
Cataphract 389
Crisis : Sinai 1973 469
Dadoschi (Alexander) 299
Eight Air Force 189
For the People 2nd Edition 320
Glory 515
Invasion Sicily 285
Ivanhoe 370
Jugurtha (Caesar) 285
Julius Caesar 460
June 6 : D-Day 1944 299
• Kassenne
Lost Victory 125
Operation Shoestring : Guadalcanal 299
Operation Mercury : Crete '41 235
Path of Glory Revised 309
- Path of Glory Players Guide 299
Player's Guide to SPQR 289
Rhinoceros 1859 285
River of Death 299
Salamis 409
Saratoga 125
Silver Bayonet 380
Simple Great Battles of History 235
SPQR Rules 2nd edition (Ziplock) 255
SPQR Update Kit (Ziplock) 190
Triumph & Glory 190
Ukraine '43 315
Veni, Vidi, Vici 285
• Zero (Down in Flames Vol. II) 285
GRD 250
Fire in the East 339
Second Front 209
Storm over Scandinavia 155
The Damned Die Hard : 1941 409
The Urals 299
War in the Desert 155
War of Resistance 265
IVY STREET GAMES
At all Hazards 135
Stonewall at Cedar Mountain 239
Williamsburg 1862 239
MOMENTS IN HISTORY
A Famous Victory 49
All Quiet in the Western Front 69
Clash of the Titans : Kursk 43 69
Drive to the Baltic 130
East Wall : Battle for the Dnepr 165
Fields of Glory 109
In Flanders Fields - 1915 70
Iron Bottom Sound II 75
Lodz 1914 : The First Blitzkrieg 109
Piercing the Reich 168
Royal tank Corps 109
Triumphant Return : Liberation 109
Veiller Lui 255
White Ensign/ Rising Sun (Ceylan) 299
MULTI-MAN PUBLISHING
• Grant Takes Command 145
The Skirmisher #1 495
OPERATIONAL STUDIES GROUP
Napoleon at Bay 749
The Emperor's War, 1805-1815 459
Warfare in Italy 299
• Highway to the Kremlin 265
QUANTUM
Crossfire (Rules) 125
- Hit he Dirt 499
Spearhead Armor Rules 299
- Across the Sands (Scenarios) 285
- White Star Rising 395
Tactica Ancientes Rules 365
Tactica Medieval Rules 239
SCHROEDER PUBLISHING
Serbia & Romania 199
Tannenberg & Galicia 149
The Schlieffen Plan 390
SIMTAC 349
Alexandria 1801 379
Sagunto 225
Los Angeles 320
THE GAMERS
Aspern - Essling 420
Burma 1944 189
Champion Hill 139
Drive on Paris 495
Force Eagle's War 199
Gaines' Mill 255
In their Quiet Fields 155
Marengo 155
Matsmikaru : Guadalcanal 42 275
This Hallowed Ground 190
This Terrible Sound 480
From Kiangsi 299
VICTORY GAMES
Central America 85
Leatherneck (Battle Hymn) 380
Third Fleet 599
WARHAMMER HISTORICAL
Warhammer Ancient Battles 530
- Armies of Antiquity 409
- Chariot Wars 135
- Fall of the West 719
WRG 759
Règles 7ème rév. -3000/1485 (Français) 65
Regles 1420-1700 (Français) 89
Rules -3000/1485 65
Rules 1420-1700 65
Rules 1685-1845 85
Rules 1950-2000 65
- Seven years war army lists 420
DBF De Bellis Fantasticus 355
DBM De Bellis Multitudinis 2.0 239
- Army List Book II : -500 /476 269
- Army List Book III : 476 /1071 369
Armies & Enemies of the Crusades 275
Armies & Enemies of the Middle Ages Vol.I 299
WEST END GAMES
Air - Gav 265
Ao & Armor 355
The battle of Shiloh 279
WWW
1944 : the Second Front 270
- American Aces 99
Blitzkrieg in the South 545
Campaigns of the Civil War 165
- Crimean Shield 419
Fury on Champlain 409
Ironsides : Irish Rebellion 385
Kassenne 320
Light Division 409
Long Lance & Henderson - Guadalcanal 99
Raid on Richmond - Washington 190
Royalists & Roundheads III 119
Run Silent, Run Deep 119
Spires of the Kremlin 119
Spitfire ! War in the Air 1939-1941 119
Tarawa : Battle for Bloody Betio 125
The Last Blitzkrieg 160
Tide of Fortune
Scratch One Flat Top 339
XENO GAMES
Gaoian du Corps 355
Lobstreet Assault 255
Jehsai at War 379
Seaking 4th ed 99
Shoshi, Jakapena War 345
This Allowed Ground 560
XTR (COMMAND PUBLISHING)
Berlin 45 409
Fateful Lightning 565
Poland 39 330
Seven Seas of Victory 450
Smithereens 255
Victory in Normandy 345
DIVERS 330
A Nation on Trial - ACW Rules 289
- Blow Bugles Blow 299
Axis and Allies 895
Battleground WWII 699
- Mett of Honor 350
Bodyguard Overlord
Bloodiest Day (Antietam) 280
Combat : Normandy 220
Combat : Stalingrad 359
Decision in France
Defiant Holland (Ziplock) 189
Desert Victory 95
Fields of Honor 109
Fire & Fury Civil War Rules 139
- Great Western Battles 135
- Great Eastern Battles 159
In the Name of Glory (3rd Edition) 109
Johnny Reb III 65
Kasserine (Ziplock) 95
Kings & Castles 85
Killer Katanas 65
Modern Spearhead Miniature Rules 195
Morrocade 79
- Triumph & Fall of the Desert Fox 195
Mr Lincoln's War (ACW rules) 125
Once Upon in the West Indies 60
Pancho Villa 69
Patriots & Loyalists Rules 125
Shaka, Napoleonic Rules 135
Shipbroke III (IBM PC) 349
The Battle for Dresden, 1813 255
Total War 149
MAGAZINES
C.I.H #5 ou 6 (pièce) 55
C.I.H #12 99
• C.I.H #13 99
Command 20 (Ardennes) 110
Command 24 (Czechoslovakia 1938) 110
Command 30 (Across the Potomac) 120
Command 35 (Mason -Dixon) 240
Command 36 (SS Panzer) 189
Command 37 (Mukden) 240
Command 38 (Great War in Near East) 185
Command 39 (Strike North) 259
Command 40 (Buena Vista + Moscow) 220
Command 41 (Battle of the Bulge) 220
Command 43 (Chattanooga) 240
Command 44 (Dark Victory - Alamo) 240
Command 45 (Sea Lion & Yarmuk) 219
Command 49 (Warmaster Chess 2000) 125
Command 50 (Back to Iraq) 139
Command 51 (The Meuse - Argonne) 155
Command 53 (Iron Dream) 139
Europa News 41, 42, 54, 58 ou 63(pièce) 55
Europa News 65 49
Europa News 66, 67 ou 68 (pièce) 55
Europa News 69, 70 ou 71 (pièce) 55
Europa News 72 ou 73 (pièce) 65
• Europa News 77 ou 78 (pièce) 60
Strategy & T. #140 (Objectif Tunis) 140
Strategy & T. #142 (Tarawa) 109
Strategy & T. #143 (Rio Grande) 109
Strategy & T. #144 (Chad) 109
Strategy & T. #148 (Capredy Bridge) 109
Strategy & T. #151 (Vittorio - Friedland) 109
Strategy & T. #152 (Case Green) 95
Strategy & T. #153 (Dame - Feble) 109
Strategy & T. #155 (Anzio) 109
Strategy & T. #160 (Medwar) 125
Strategy & T. #166 (7 Days Battle) 115
Strategy & T. #171 (On to Moscow) 115
Strategy & T. #179 (First Afghan War) 145
Strategy & T. #190 (Chongchon 1950) 139
Strategy & T. #196 (Vietnam Battles) 155
Strategy & T. #198 (Verdun-Lemberg) 139
Strategy & T. #199 (Forgotten Axis) 149
Strategy & T. #200 (Foreign Legion) 229
Strategy & T. #202 (Invasion Taipei) 159

Les nouveautés parues entre le 23/05/01 et le 18/07/01 sont indiquées par un « • » - N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples informations sur notre stock -

STRATEGIKON

IV - Jouer les armées hellénistiques

EN DIX ANS, la règle anglaise *De Bellis Multitudinis* (DBM) s'est imposée comme le standard dans le monde du jeu d'histoire avec figurines. Les tournois français sont nombreux et réunissent un nombre toujours croissant de joueurs enthousiastes. Aucune règle, dans quelque période que ce soit n'est parvenue à la concurrencer.

Antoine BOURGUILLEAU

Il faut dire qu'avec près de 4 000 ans couverts (de 3 000 av. J.-C. à 1 500) et plus de 300 listes regroupées en quatre livrets, il est difficile de ne pas y trouver son bonheur.

Pourtant, franchir le pas semble difficile pour le néophyte, tant la règle est aride et rédigée dans une langue absconse, même pour les Anglais. Son organisation et sa présentation repoussent parfois les débutants, qui considèrent que « ce n'est pas pour eux ».

Bon nombre de lecteurs de *VaeVictis* (voir les articles précédents dans VV 26, 28 et 31), amateurs de jeux d'Histoire sur cartes et désireux de se mettre à pousser du plomb, ne savent souvent pas par quel bout commencer. Cet article à pour objet de les aider à franchir le Rubicon (ou à défaut le Pont-Euxin) à la tête d'une phalange !

Plutôt que de nous lancer dans une analyse globale et peu parlante de toutes les listes, nous avons décidé de vous présenter les possibilités d'une catégorie d'armée : celle des successeurs d'Alexandre. Si nous avons choisi cette période, c'est parce que toutes les armées qui s'y affrontent possèdent une base quasi identique (phalange, compagnons, cavaliers légers, psiloi, peltastes) avec autour de cette base, d'infimes variations. En clair, avec 500 points de budget vous pouvez aligner plus d'une douzaine d'armées.

UN PEU D'HISTOIRE

L'Empire d'Alexandre ne résiste pas très longtemps à sa mort en 323 av. J.-C.. Il ne laisse que deux héritiers putatifs : l'enfant que Roxane attend de lui ainsi qu'Arrhidée, un jeune garçon faible d'esprit et épileptique. Ses principaux généraux décident alors de se partager le pouvoir, en attendant de connaître le sexe de l'enfant de Roxane, qui pourrait devenir le nouveau Roi. Perdiccas est nommé régent et Cratère attaché à la personne d'Arrhidée. Antipater est nommé gouverneur de Macé-

De gauche à droite : phalangite, archer perse, thyréophoros, phalangite. L'archer perse illustre ces soldats des rangs arrières de la phalange mixte qu'avait voulue Alexandre le Grand. Le thyréophore est le soldat "multi-fonctions" de l'époque hellénistique. Le phalangite de gauche serait plutôt un soldat du IIe siècle av. J.-C., celui de droite conviendrait au règne d'Alexandre ou des diadoques.

Giuseppe Rava nous livre, en ce qui concerne nos deux phalangites, une image convenable de ce type de troupes, telle qu'on se les représente selon la littérature disponible sur cette question. Apportons quelques précisions. On a fortement critiqué, ces dernières années, cette hypothèse de piques que l'on aurait montées, au moyen d'une douille, comme des cannes à pêche. Une telle arme n'aurait probablement pas résisté aux chocs et les armes similaires de la Renaissance ne vont pas non plus dans le sens d'une telle hypothèse (certaines piques suisses sont conservées : leur fût est d'une pièce). Tout au plus la douille, ici représentée au centre de la hampe, aurait servi à pallier les fortes vibrations qu'une hampe d'une telle longueur devait causer. D'ailleurs, l'interprétation de l'unique donnée archéologique qui a conduit à ces hypothèses ne va pas de soi.

Quant aux boucliers, ils ressemblent plus à des aspides hoplitiques traditionnels (une arme de 80 cm à 1 m de diamètre) qu'aux aspides des phalangites hellénistiques, qui faisaient moins de 70 cm de diamètre. Certains historiens avancent l'idée de la persistance de l'emploi de l'aspis hoplitique par les phalangites hellénistiques. C'est peu probable. Quant au corselet du phalangite de gauche, je n'ai jamais vu d'armes de ce type dans l'iconographie issue des données archéologiques. Mais pour ce genre d'objet, qui relevait d'une production artisanale non normalisée, il est très probable qu'il y eut sans doute certaines variations dans les formes et les allures. La décoration extérieure du bouclier du phalangite de droite, ici comme travaillée au repoussé, reprend la fameuse étoile "macédonienne" à huit branches. Mais dès la fin du règne d'Alexandre le Grand, les boucliers de bronze (chalkaspides) des phalangites adoptèrent des décorations typiques, d'un style similaire que caractérisaient 4 à 8 orbes disposés régulièrement sur la bordure extérieure du bouclier (cf. HEAD, Duncan, Armies of the Macedonian and Punic Wars. 359.B.C. to 146 B.C., s. l., 1982, fig. 40 b-i & 40, k-p).

Pierre JUHEL

L'armée de Pyrrhus d'Epire en Italie. Figurines Essex, Old Glory et Gladiator peintes par l'auteur.

doine, Ptolémée satrape d'Egypte, Lysimaque gouverneur de Thrace, Antigone le borgne satrape de Phrygie, Séleucos est satrape de Babylonie, et Eumènes satrape de Cappadoce.

A partir de 320 av. J.-C., les guerres font rage entre les successeurs d'Alexandre et voient la mort de Perdiccas, le royaume d'Eumènes réduit à sa portion congrue avant son élimination physique en 316 av. J.-C. En 314 av. J.-C., Antigone semble avoir la situation bien en main. C'est sans compter sur une alliance entre Lysimaque, Ptolémée et Séleucos, qui permet à ce dernier de se tailler un empire immense, aux dépends d'Antigone. En 300 av. J.-C., après encore bien des rebondissements, trois empires subsistent, celui de Ptolémée en Egypte, d'Antigone en Asie Mineure et de Séleucos qui s'étend de Babylone à la frontière de l'Inde.

En Grèce, les luttes sont incessantes entre les rivaux présents, de Lysimaque à Démétrios, en passant par Cassandre ou Pyrrhus, jeune Roi d'Epire (actuelle Albanie) qui finira par se lancer à la conquête de l'Italie pour ne plus avoir à affronter ces vétérans prêts à toutes les vilenies pour parvenir à leurs fins.

En 200 av. J.-C., seuls les territoires séleucides, macédoniens et ptolémaïques sont encore administrés par les descendants des successeurs d'Alexandre. Plus pour longtemps, car à l'ouest, Rome commence à rêver de nouvelles conquêtes...

La Phalange

C'est l'élément incontournable des armées hellénistiques et on la retrouve naturellement dans les listes d'armées de *DBM*. En terme de jeu, une phalange est un adversaire redoutable. Un élément seul combat l'infanterie avec un facteur de 3 et les montés avec un facteur de 4. Sur quatre rangs, cela monte à 6 contre les troupes à pied et 7 contre les montés. Aucune autre troupe ne possède des facteurs aussi élevés.

Ce véritable rouleau compresseur peut donc vous servir à renverser n'importe quoi sur le champ de bataille à l'exception de la Cavalerie (Cv), et des tirailleurs à pied ou à cheval (LH et Ps) qui s'enfuiront devant vous.

Par contre, il vaut mieux éviter les archers (Bw) qui peuvent vous tuer au tir et désorganiser votre formation et n'affronter les Guerriers (Wb) qu'avec circonspection et des débords de préférence, car en cas de défaite, on vole par paquet de quatre !

Mais le défaut majeur de la phalange est l'obligation qu'elle à d'avancer après un combat victorieux, ce qui la met parfois dans des situations embarrassantes.

Examinons tout de suite une question importante. Faut-il « double-baser »[2] vos éléments de piquiers ? A mon avis, la réponse est OUI. Pourquoi ?

Une phalange est une formation profonde, qui se déplace de 100 pas et manœuvre fort mal. Monter vos éléments de piquiers en double élément vous permet de faire pivoter une phalange beaucoup plus rapidement et facilite sa manipulation. Le principal défaut de la double-base est de faire mourir vos éléments deux par deux au tir, surtout s'ils sont inférieurs. Pour éviter cela, rien de plus facile : n'allez pas chercher les archers et cassez ce qu'il y a autour.

Malgré tout, jouer en simple base offre une flexibilité accrue. La taille idéale d'une phalange est entre 8 et 16 plaquettes sur 4 de profondeur. Au-delà, elle devient franchement impossible à manœuvrer. On pourra par exemple placer 16 plaquettes dans un corps central et 8 plaquettes dans un corps d'aile, qui servira de réserve. Alexandre et Pyrrhus faisaient comme cela, et il semble que ça marchait !

Pour ce qui est de l'emploi de la phalange, ne faites pas comme ces joueurs qui jouent des armées romaines et laissent leurs légionnaires devant les bagages. Au contraire, empoignez vos piques et montez avec vers votre adversaire le plus vite possible. L'idéal est bien souvent de se ruer sur les bagages et ce pour une raison simple : votre adversaire sera obligé de mettre quelque chose sur la route pour les protéger et personne n'aime être sur le chemin d'une phalange ! Si vous placez votre phalange sur une aile, vous aurez souvent du mal à la rabattre et votre adversaire pourra la neutraliser plus facilement que si elle est au centre.

N'oubliez jamais que la phalange est véritable un hérisson mobile et qu'il doit toujours être en mouvement. Avancez la phalange, tout le temps, d'autant que vous pourrez, maintenez la pression et embrochez tout ce qui passe à sa portée .

Les autres troupes

La phalange est donc une arme redoutable mais qui possède un talon d'Achille : ses flancs. Heureusement, pour les défendre, on trouve de tout. Petite revue de détail.

2 - la règle permet de double-baser des éléments se soutenant au combat, comme les piquiers ou les lanciers. Ils gagnent en manoeuvrabilité, se comportant comme un seul élément, mais sont détruits ensemble, même si le résultat n'aurait pas normalement détruit l'élément arrière.

UN EXEMPLE DE LISTE D'ARMEE DBM : PYRRHUS

1er Corps

Pyrrhus, Général en chef **Reg Kn(F)**	31pts
3 Reg Kn(F), Cavalerie lourde épirote	33pts
3 Irr LH(O), Cavaliers illyriens	15pts
2 Irr El(O), éléphants indiens	32pts
6 Reg Ax(O), Infanterie osque	24pts
4 Irr Sp(O), Hoplites mercenaires	16pts
5 Reg Ps(O), Frondeurs mercenaires	10pts
1 Irr Ps(S), Javeliniers	3 pts

Total : 22 éléments, démo. à 7,5 et 164 pts.

2e Corps

Sous-Général **Reg Kn(F)**	31pts
16 Reg Pk(I), Phalange tarentine	48pts
4 Reg LH(O), Cavaliers tarentins	20pts
4 Reg Ps(O), Archers mercenaires	8pts

Total : 23 éléments, démo. à 8 et 107 pts.

3e Corps

Sous-Général **Reg Kn(F)**	31pts
4 Reg Cv(O), cavalerie osque	32pts
8 Reg Pk(O), Phalange tarentine	24pts
6 Reg Ps(O), Archers mercenaires	12pts
6 Reg Ax(S), Infanterie osque	30pts
6 Eléments de Bagages	

Total : 22 éléments, démo. à 7,5 et 129 pts

Total de l'armée : 67 éléments, démo. à 33,5.

J'ai toujours été passionné par l'antiquité classique. Devenu joueur d'histoire, j'ai cherché une armée de cette époque pour me lancer dans *DBM*. Me sentant plus proche de la civilisation grecque que de sa pâle copie romaine (j'entends déjà les protestations de certains !), j'ai choisi Pyrrhus, qui fut le seul successeur à porter la guerre en Italie, au moment précis ou Rome tentait d'assujettir les dernières cités grecques du sud de la péninsule. Ce chef de guerre était considéré par Hannibal comme le plus grand des stratèges. Alors qu'on lui demandait qui était le plus grand général vivant, Antigone le borgne (qui n'était pourtant pas manchot) déclara : « ce sera Pyrrhus, s'il vieillit ». Hélas, Pyrrhus ne vécut pas vieux , mais il vécut suffisamment pour inspirer aux Romains une peur bleue et pour laisser son nom dans l'histoire.

Avec une agressivité de 4, Pyrrhus est souvent attaquant ce qui est primordial pour une armée d'infanterie lourde comme la sienne. Possédant de nombreuse troupes légères, elle est à l'aise quand le terrain est parsemé d'embûches. C'est pourquoi il est souvent bon de poser des collines escarpées, qui découpent le terrain et permettent aux Ax de s'y réfugier pour sécuriser les flancs de la Phalange. En défense, on posera des collines broussailleuses ou des broussailles simples. Car le gros problème, c'est que votre adversaire tentera toujours de faire le tour de votre armée.

Aussi, il vaut mieux éviter de se déployer au centre de la table et utiliser le terrain pour le morceler et éviter l'enveloppement. Bien entendu, si votre adversaire possède une armée d'infanterie apte à combattre dans le terrain accidenté ou difficile, ne lui faites pas ce cadeau : posez une rivière.

Le 1er corps est celui qui nécessite le plus de PIPet se trouve donc sous le commandement du général en chef, qui bénéficie d'un bonus. Il emmène avec lui la cavalerie lourde et des éléphants, avec lesquels il peut faire mal aux montés, qui craignent les El(O). Face aux Ax et au Ps qui tenteraient d'attaquer les éléphants, les Kn(F) ont une présence tranquillisante...

Les LH(O) servent de réserve et couvrent les flancs des Kn(F).

Les Osques et les Psiloi occupent le terrain accidenté ou difficile, le sécurisent ou protègent les éléphants. Les Irr Sp(O) peuvent ralentir une aile de cavalerie ennemie ou servir de réserve de choc.

Le 2e Corps est celui de la Phalange et ne possède que 4 Psiloi et 4 LH(O) en plus. Il est presque toujours placé au centre du dispositif, en face des bagages adverses et fonce dessus le plus vite possible. Les Ps(O)servent à éponger les tirs des archers, à contrer les tirailleurs adverses et les LH(O) évitent bien souvent à la Phalange de se faire prendre de flanc, ce qui est dévastateur pour elle.

Le 3e corps est un corps de flanc. Ses Auxiliaires(S) et ses Psiloi permettent un usage offensif dans le terrain difficile. Sa Cv(O) permet de flanquer le corps et fait souvent mieux que résister aux LH adverses. Les 8 Pk(O) servent de réserve et tentent d'empaler ce qui passe à leur portée.

L'armée de Pyrrhus est loin d'être une armée taillée pour la compétition (encore que !), mais elle est très agréable à peindre et à jouer. A titre indicatif, j'ai du subir autant de défaites que de victoires avec elle et je suis loin d'être un grand joueur. Avis aux amateurs !

Les compagnons : Les généraux et leur suite sont souvent montés et représentés par des Reg Kn(F). Force de frappe mobile, ils sont un soutien efficace de la phalange, mais leur fragilité oblige à les utiliser avec modération. Comme toujours, évitez d'engager vos généraux en première ligne, surtout le général en chef !

Les autres montés : La grande majorité des armées hellénistiques possèdent des éléments de Cv et de LH. Si les premiers peuvent protéger le flanc de votre infanterie, les seconds seront utiles partout, en particulier pour scotcher votre adversaire en tactique (200 pas) tandis que vous continuerez de manœuvrer avec l'infanterie en stratégique. Ils vous serviront aussi pour combler les trous ou empêcher les prises de flanc.

Les tirailleurs à pied : Les armées hellénistiques ne manquent pas de frondeurs, archers crétois et autres javeliniers, classés Ps(O) ou Ps(S). Vous ne devez pas faire l'impasse dessus. Ils vous serviront à protéger votre phalange des tirs et des *Warbands*, à sécuriser les terrains difficiles et à contrer les tirailleurs que votre adversaire mettra en travers de votre route.

Les autres fantassins : Il n'est pas rare de trouver des Hoplites (Sp) qui seront souvent utilisés conjointement avec la phalange pour protéger un flanc des attaques de la cavalerie adverse. Les Auxiliaires (Ax), qu'ils soient (S) ou (O), vous aideront à tenir le terrain difficile voire, s'ils sont employés en masse, à en déloger l'ennemi.

Les éléphants : ces pachydermes sont de véritables épouvantails pour les troupes montées et pour les guerriers (Wb) de vos adversaires. Leur manque de manœuvrabilité nécessite souvent de les placer dans le corps du général en chef, mais ce n'est pas une obligation. Ils protègeront d'autant mieux votre phalange que vous leur adjoindrez des Ps(O) ou (S), susceptibles d'écarter les nuisibles (Ps, LH ou Ax qui tuent les Eléphants en faisant plus qu'eux au dé) et de donner des débords.

EXAMEN DE QUELQUES LISTES

● **Successeurs asiatiques**

Cette liste regroupe de nombreux diadoques, parmi les plus intéressants. Antigone le borgne peut aligner plus de LH que les autres membres de la liste (13 au maximum). Démétrios Poliorcète présente une liste inhabituelle avec des alliés athéniens et la possibilité d'aligner 9 éléments navals. Eumènes de Cardia aligne quant à lui les Argyraspides (Reg Pk(S), s'il vous plait) et jusqu'à trois éléphants. Tous possèdent de l'artillerie, ce qui n'est pas inintéressant.

● **Lysimaque :** Fin diplomate et individu peu recommandable, Lysimaque possède l'arsenal habituel, agrémenté de nombreux peltastes thraces (Irr Ax(S)), mais dispose d'un seul éléphant.

● **Successeurs macédoniens :**

Les successeurs macédoniens alignent les même troupes que leur homologues asiatiques (Pk(O), Ps(O)/(S), Ax) et jusqu'à 3 El(O), et quatre éléments d'Art dont deux (S). Antigone le boiteux peut aligner 12 Galates (Wb(S)) qui peuvent surprendre un adversaire.

● **Séleucides :**

Etant donné sa longévité, c'est l'une des listes les plus complètes. On y trouve de tout : des Pk(S), des Kn(X), des El (O) ou (S), des chameaux, des Bd(O) et jusqu'à quatre chars à faux (Exp) qui causent souvent bien des soucis à ses adversaires dépourvus d'éléphants !

● **Ptolémée :**

Encore plus longue que la précédente, la liste des Lagides (du nom de son fondateur Ptolémée « le sauveur », fils de Lagos) est celle qui possède les minima de Pk(O) les plus élevés :

QUELQUES CONSEILS GENERAUX

Comment Choisir son armée ?

Si vous avez le désir de vous mettre à jouer avec des figurines, vous avez bien une idée derrière la tête ? Alors jouez précisément l'armée qui vous tente. Vous n'en trouverez pas de meilleure pour débuter. N'écoutez pas ceux qui vous conseillent telle ou telle " armée de tueurs ". Pour bien jouer une armée, il faut l'aimer.

Un débutant, arrivé il y a 2 ans dans mon club avec la ferme intention de jouer des Gaulois, se fit décourager d'office par bon nombre de joueurs qui lui dirent pis que pendre de cette armée. Mais Borix (appelons le comme ça) s'est obstiné, et s'il a commencé par quelques défaites, il est aujourd'hui un adversaire redoutable, qui connaît bien son armée et qui s'amuse avec. Que demander d'autre à un jeu ? Vous hésitez entre plusieurs armées ? Sur quels critères se fonder ?

1. Réguliers ou Irréguliers ?

Les réguliers manœuvrent mieux et vous avez la possibilité de répartir les dés de PIP entre les corps. En contrepartie, les troupes sont chères et votre armée sera peu nombreuse. Pour les peintres du dimanche, cela peut-être un avantage.

Les irréguliers manœuvrent mal, ne répartissent pas les dés et ont parfois des troupes impétueuses qui ont une tendance naturelle à se ruer sur l'ennemi sans attendre un ordre de votre part. Par contre, votre armée est nombreuse et comble son manque de manœuvre par sa masse. Elle encaisse bien les coups et peut se permettre de prendre des pertes.

On conseillera à ceux qui veulent débuter en douceur de commencer par des réguliers, quitte à, une fois les principes de la règle acquis, passer à une armée irrégulière et impétueuse (ah, les Gépides, quel bonheur !).

2. Montés ou fantassins ?

C'est souvent une question de goût. Les armées à forte composante de troupes montées, telles que les armées mongoles, arabes ou parthes ont pour elles la manœuvre et la vitesse, parfois l'impact (dans le cas d'armées possédant des Chevaliers), souvent au détriment de ce que les Anglais appèlent le « staying power », cette capacité d'occuper le terrain et de n'en pas bouger qui caractérise l'infanterie.

Les armées à forte base d'infanterie, comme les armées romaines, grecques, carthaginoises ou aztèques, ont pour elle cette résistance, mais elles ont bien souvent du mal à progresser sur la table sans un coup de main donné par des tirailleurs ou des troupes montées qui peuvent chasser les troupes qu'un adversaire mettra en travers de votre chemin.

Bien sur, les armées possédant un peu de tout sont les plus polyvalentes mais elles nécessitent souvent plus de savoir-faire. La coopération inter-arme est souvent difficile à mettre en place, mais à la longue, elle est plus gratifiante que l'emploi en masse de trois types de troupes qui se ruent sur l'ennemi comme des morts de faim !

3. La peinture

Ne soyez pas effrayés. Il ne s'agit pas de peindre des figurines, mais de peindre une armée. Pas de peindre du détail, mais des unités dans lesquelles les imperfections seront noyées dans la masse. Si vous n'avez jamais peint, sachez que c'était le cas de 100% des autres joueurs avant de débuter.

Bien sûr, vos premières œuvres ne gagneront pas un concours, mais qu'importe ! N'hésitez pas à demander des conseils autour de vous. Dans le pire des cas, si vous n'avez ni le courage (honte sur vous !), ni le temps (je retire ce que je viens de dire !) et que vos moyens vous le permettent, contactez un peintre.

Pour les autres, sachez que les joueurs des clubs seront toujours ravis de vous prêter des figurines pour débuter. C'est d'ailleurs un excellent moyen pour commencer tout de suite, sans attendre que votre armée soit entièrement peinte.

4. Faites passe-partout !

Comme nous l'avons vu avec notre article sur les armées hellénistiques, il vaut mieux choisir une armée déclinable. Les guerriers aztèques ou les samouraïs sont magnifiques, mais leurs figurines sont difficiles à réutiliser dans une autre armée sans qu'elles aient l'air de débarquer d'une autre planète.

Des Romains Guerres Puniques peuvent être utilisés avant (période Camille) ou après (période César) sans trop de difficultés. Les armées arabes, qu'elles soient Ayyubides, Fatimides, Andalouses, etc. possèdent toujours une même base de Cv et de LH. Ce qui fait la différence, ce sont les grades et les troupes qui tournent autour.

Idem pour les envahisseurs chevelus de l'Empire romain. Avec une base, certes imposante, d'une vingtaine de Kn(F)/Cv(O), d'une soixantaine de Wb(S)/Sp(I), de vingt Bw(I), et vingt Ps(O), vous pouvez aligner n'importe quoi, du Lombard aux Ostrogoths en passant par les Vandales, Gépides, Hérules ou Alamans.

24 au total. Les versions tardives permettent de jouer des Irr Bd(F) nubiennes ou de jouer les Légionnaires d'Antoine et Cléopâtre.

● **Pyrrhus :** Le chef de guerre d'Epire est un des seuls à pouvoir aligner des Pk(I) au lieu de Pk(O), ce qui laisse beaucoup de points de libre pour prendre des LH, jusqu'à 2 El(O), des Ax(S) et (O), ainsi que des Irr Sp(O). Son agressivité de 4 lui permet de prendre l'initiative plus facilement.

● **Gréco-bactriens :**

Cette armée possède une phalange de petite taille (de 8 à 16 éléments), mais peut aligner une ribambelle de LH(F), LH(O), LH(S), ainsi que des Kn(F), des Kn(X) et des éléphants. Pas besoin de se demander pourquoi au récent tournoi *DBM* du Kremlin-bicêtre, cinq équipes sur 22 jouaient Gréco-bactriens.

QUELQUES CONSEILS DE JEU

1. Jouez à plat : Posez vos troupes dans l'axe de la table et ne commencez pas à changer d'orientation tous les 100 pas. Si vous voulez effectuer un pivot, faites le à 45° ou à 90°. En jouant vos troupes dans le même axe, vous les protégez et limitez au maximum le piège mortel que constitue la destruction d'éléments par suite de reculs impossibles.

2. Ne laissez rien traîner : Combien de parties ont été perdues parce que quatre LH isolés n'ont pas été ramenés à temps et ont entraîné la perte d'un corps qui a démoralisé l'armée ? D'une manière générale, il vaut toujours mieux perdre un PIP qu'un élément.

3. Votre adversaire possède un type de troupe que vous ne pouvez détruire ? Ne soyez pas masochiste : cassez ce qu'il y a autour et qu'il utilise pour les protéger ou pour faire de la masse.

La sortie en juillet 2000 de la version 3.0 de *DBM* a permis de répondre à beaucoup des attentes des nombreux joueurs entre-autre celle d'un arrêt des modifications et additifs /errata qui s'ajoutaient constamment au corpus de la règle. Tout le monde s'accorde à dire qu'elle est à présent plus équilibrée et que les valeurs des troupes en points de budget sont plus équitables. Les modifications les plus significatives sont :

– L'agrandissement des zones de déploiements qui permettent à présent à des armées d'infanterie d'avancer plus vite au contact de l'ennemi et d'une manière générale de raccourcir les parties.

– Le nivellement des grades de troupes. Les troupes supérieures (S) sont un peu moins bonnes, les inférieures(I) et rapides(F) un peu moins mauvaises.

– Bon nombre de points de règles litigieux ont été éclaircis.

– Enfin, sachez que sur présentation de la règle anglaise (qui est la référence en cas de litige), bon nombre de clubs vous proposeront une traduction officieuse. L'achat de la règle anglaise (aux environs de 70FF, c'est donné !) permet aux auteurs et à l'éditeur de gagner de l'argent. Ne les oubliez pas ! C'est grâce à eux que vous jouez.

Presque 100% des compétitions nationales se déroulent avec des figurines de 15mm. Que cela ne vous empêche pourtant pas de vous tourner vers le 25 mm ou le 6 mm si ces échelles vous tentent plus, mais sachez que vous aurez plus de mal à trouver des adversaires.

Enfin vous trouverez un grand nombre de passionnés dans les clubs qui seront toujours prêts à vous mettre le pied à l'étrier et à vous prêter de la documentation quand vous débutez. Consultez le journal de Marche de *Vae Victis* ou le site de la FFJH (voir le site www.histofig.com qui propose un lien vers la FFJH et un site *DBM*) pour connaître l'adresse des clubs proches de chez vous. Les joueurs de *DBM* adorent les nouvelles têtes. ❐

Remerciements à « Monsieur-Pique », aux IPO en général et à mon vénéré maître et gourou Gilles Wielgosz en particulier.

LA PHALANGE HELLENISTIQUE : ARMEMENT, ROLE TACTIQUE ET É

LE FONDATEUR de la puissance macédonienne, Philippe II, roi de Macédoine de 356 à 336 av. J.-C., père du fameux Alexandre III dit « le Grand », fut aussi l'inventeur de ce que les Anciens nommèrent « l'armement à la macédonienne ».

Pierre JUHEL

Une notice de l'historien Diodore de Sicile nous apprend que Philippe « *imagina de donner plus d'épaisseur aux rangs, à l'imitation du synaspisme* [littéralement, « formation en boucliers serrés »] *des héros de la guerre de Troie, et fut l'inventeur de la phalange macédonienne* ». Diodore ne nous en dit pas plus ici, mais ces innovations s'éclairent par des données plus tardives qui nous apprennent que cette phalange macédonienne était rangée sur 16 rangs (sans doute dix seulement à l'origine) et avait pour arme une pique dont la longueur, une dizaine de coudées dans les premiers temps (environ cinq mètres), faisait qu'elle ne pouvait être maniée qu'à deux mains

Absolument révolutionnaire à première vue, cette innovation résultait aussi d'une lente évolution de la phalange hoplitique, de son apparition (vers la fin du VIII[e] siècle av. J.-C.) au temps de Philippe, et ce tant du côté de l'armement de l'hoplite que de l'organisation tactique. D'un côté, on avait vu en effet l'hoplite alléger son armement défensif tandis que sa lance, tenue à une main, s'était allongée peu à peu, suivant un phénomène tout à fait logique : il y avait un grand avantage à frapper le premier lors du choc et la recherche de cet un avantage avait conduit à cette évolution. Côté organisation tactique, les grands militaires que furent les béotarques (stratèges de la Confédérations béotienne) Epaminondas et Pélopidas, avaient eux aussi eu leur part dans l'évolution de l'art de la guerre en Grèce ancienne. Ils avaient imaginé ranger les hoplites de la ligne à la colonne. Ainsi en 371 av. J.-C., à Leuctres, dans un affrontement décisif contre Sparte, la phalange, traditionnellement rangée sur quatre rangs (parfois doublés), fut ordonnée sur, dit-on, 50 rangs. Les Spartiates, les meilleurs soldats du monde à cette époque, ne purent résister au formidable poids de cette colonne massive.

Voici, dans leurs grandes lignes, les antécédents de cette « révolution macédonienne » qui, si elle s'inscrit dans l'évolution de l'art militaire grec, ne remet pas en cause le génie novateur de Philippe II : car encore fallait-il oser « sauter le pas », autrement dit, armer des hoplites d'une arme tenue à deux mains, la pique .

LA PHALANGE SOUS PHILIPPE II ET ALEXANDRE III LE GRAND

Cette nouvelle arme allait donner aux Macédoniens l'hégémonie sur la Grèce. Dans la fameuse bataille de Chéronée (2 août 338 av. J.-C.), Philippe II et son jeune fils Alexandre, qui commandait la cavalerie, écrasèrent la coalition anti-macédonienne menée par Thèbes et Athènes. A l'aile droite, un faux repli de l'infanterie d'élite de Philippe, les hypaspistes, désunit la ligne adverse, car au centre les Athéniens étaient tombés dans le piège en se précipitant en avant. Alexandre, qui commandait la cavalerie lourde (les fameux Compagnons), la lança alors dans la brèche et se rabattit sur les arrières de l'aile droite ennemie, tenue par les Thébains. La phalange macédonienne avança alors, repoussant les Athéniens qui refluèrent en désordre, pendant qu'à la droite des coalisés, les Thébains qui avaient décidé de tenir (avec notamment leur troupe d'élite, la fameuse « Phalange Sacrée ») étaient encerclés et anéantis.

C'est une bataille exemplaire quant à la tactique macédonienne employée sous Philippe II et Alexandre : la phalange tient le centre pendant que la cavalerie lourde cherche à exploiter les brèches provoquées dans la ligne adverse. Ainsi a-t-on pu comparer la phalange à l'enclume sur laquelle le marteau, la cavalerie, se rabat pour écraser l'ennemi. On reverra spécialement ce schéma lors de la seconde bataille livrée par Alexandre à l'armée achéménide, à Issos, en 333 av. J.-C.

L'extraordinaire conquête de l'empire perse ne fut pas sans conséquence quant à la nature de la phalange macédonienne. Les fabuleuses richesses accumulées par Alexandre lui permirent tout d'abord d'équiper sa phalange de pied en cap, donnant probablement, à cette époque, une certaine uniformité aux troupes de ligne macédoniennes. Corselet et cnémides étaient vraisemblablement donnés à tous, de même que, assurément, le casque lacédémonien, le commode pilos, ainsi que le chalkaspis, le bouclier de bronze typique du phalangite macédonien, de deux pieds de diamètre, soit un peu moins de 70 cm. Le port de la barbe était à présent prohibé, celle-ci pouvant offrir une prise dans les mêlées les plus acharnées.

Revenons un peu en arrière car ces quelques informations nous permettent de déduire, *a contrario*, l'allure de la phalange macédonienne avant les réformes de la fin du règne d'Alexandre, soit sous Philippe II et lors de la lutte contre l'empire achéménide :

1 – Les soldats devaient donc encore, selon l'antique mode grecque, porter la barbe.

2 – Il est improbable qu'il y ait eu une grande uniformité dans l'équipement défensif, en particulier pour les casques qui devaient être de modèles divers, et peut-être même assez rares. la coiffure traditionnelle des Macédoniens, un bonnet de cuir appelé kausia, devait être, pour une bonne partie de la troupe, l'unique couvre-chef, comme nous le rappelle un témoignage tardif d'Antipater de Thessalonique, « *kausia, autrefois couvre-chef commode des Macédoniens, abri en temps de neige, casque en temps de guerre* ».

3 – Il est possible que les premiers phalangites macédoniens aient été encore équipés du traditionnel aspis hoplitique, bouclier rond de grande taille qu'Alexandre fit abandonner. Dans cette hypothèse, l'usage montra sans doute qu'il surchargeait exagérément le phalangite et n'était qu'un encombrement supplémentaire lors de la bataille rangée. Précisons qu'il ne s'agit là que d'une hypothèse, les données quant au bouclier des phalangites macédoniens pour l'époque de Philippe II manquant totalement. Peut-être, après tout, le chalkaspis ne fut que l'arme qui résulta d'un prototype plus sommaire que Philippe II avait aussi inventé quand il mit au point la phalange macédonienne ?

Si Alexandre fit évoluer l'armement de la phalange, il avait aussi imaginé la transformer dans sa structure même. Arrien, auteur de l'histoire de l'expédition d'Alexandre, *l'Anabase*, nous apprend que, dans son désir de solidifier sa conquête par un amalgame interracial au sein de l'armée même, le grand conquérant intégra les Perses au sein de la phalange : « *à la tête d'une section se trouvait un décurion macédonien, ayant à ses côtés un double-solde macédonien et un dix-statères, ainsi nommé à cause de sa solde, inférieure à celle du double solde, mais supérieure à celle du simple soldat ; à leurs côtés, il y avait douze Perses, et le dernier de la section était un Macédonien, dix-statères lui aussi ; en sorte que dans une section il y avait quatre Macédoniens, dont trois à solde majorée, le décurion commandant la section et douze Perses ; les Macédoniens étaient dotés de l'armement de leur nation, les Perses étaient les uns archers, les autres armés du javelot à courroie* ». Mais on était alors vers 323 av. J.-C. et pour Alexandre, comme l'écrit Arrien, « *la fin était proche* ». Aussi cette organisation disparut-elle avec lui et, surtout, ne fut jamais confrontée à l'épreuve du combat, demeurant en quelque sorte expérimentale. Les impasses ultérieures de la tactique de la phalange méritent que soit mis l'accent sur cette nouvelle organisation du stichos, la file (stoichos à une époque plus tardive), où l'on voyait, derrière trois rangs de phalangites, s'aligner douze rangs de tireurs, archers ou lanceurs de javelots. Les piquiers auraient ainsi gagné un soutien une fois passé l'élan de la charge. L'ennemi engagé au corps à corps, à supposer qu'il eût résisté à la formidable charge, aurait été ainsi et maintenu à distance par trois rangs de piques, et accablé de traits, le contraignant probablement à rompre. Au vu des rencontres malheureuses contre les légions romaines (cf. infra), il n'est pas interdit de penser qu'Alexandre avait peut-être trouvé le moyen de pallier à l'un des défauts de la cuirasse de la phalange, soit son impossibilité à forcer la décision une fois que les circonstances l'avaient contrainte à s'immobiliser.

LA PHALANGE SOUS LES SUCCESSEURS

La succession d'Alexandre, outre qu'elle fut marquée par une vingtaine d'années de guerres incessantes entre des généraux qui se disputaient l'héritage du conquérant aux dépens de ses héritiers légitimes, fut aussi une période que l'on pourrait presque dire de réaction. Alors qu'Alexandre avait rêvé d'un empire ou l'Occident et l'Orient se seraient réunis en un seul corps politique mais aussi social, ses successeurs (à l'exception, dans une certaine mesure, de Séleucos), et les Macédoniens en général, revinrent vite sur des mesures où eux, les vainqueurs, devaient être mis sur un pied d'égalité avec les vaincus, Perses et autres Barbares asiatiques.

Ceci valut aussi pour l'armée. La phalange mixte d'Alexandre fut jetée aux oubliettes et les Macédoniens, dans leurs luttes intestines, mirent l'accent sur leur arme par excellence, la phalange de piquiers. Il s'agissait à présent d'avoir le plus de phalangites possibles, et précisément le plus de phalangites macédoniens possible. Car si l'on voit des mercenaires ou des Barbares être armés de la pique, ils ne reçurent probablement pas, en règle générale, un entraînement suffisant. En effet, au vu des sources, les Macédoniens restaient ceux que les grands capitaines macédoniens s'arrachaient. Experts de la pique et de la tactique de la phalange, les phalangites macédoniens demeuraient les troupes d'infanterie lourde par excellence.

Les batailles rangées entre les successeurs virent s'affronter des armées sensiblement identiques dans leur composition, qui toutes s'appuyaient sur un corps plus ou moins important de phalangites. On vit alors des rencontres d'un genre nouveau, marquées par le recul du rôle de la cavalerie. Pourtant les cavaliers, sur les champs de bataille, dans la foulée de ce que furent les dernières armées d'Alexandre, restaient encore, dans ce dernier quart du IV[e] siècle av. J.-C., fort nombreux. Mais, par la nature des choses, il leur était devenu impossible de continuer à avoir ce rôle de rupture qui avait été le leur du temps de Philippe II et d'Alexandre. Car à présent, les phalanges se dressaient devant elle, semblables à des hérissons, et leurs lances nécessairement plus courtes ne les mettaient plus en mesure d'engager des fantassins dotés d'armes de cinq à six mètres de long. En outre apparurent à cette époque ceux qu'on a pu surnommer « les tanks de l'antiquité », les éléphants, une nouvelle arme de rupture qui de surcroît tenaient à distance les cavaliers, car les chevaux n'étaient pas accoutumés, en règle générale, à ces nouveaux venus si extraordinaires. La cavalerie devint alors une arme

VOLUTION D'ALEXANDRE LE GRAND À MITHRIDATE VI EUPATOR

de soutien de la phalange. Elle devait repousser toute troupe légère, à pied ou montée, qui aurait cherché à importuner les phalangites. Aussi vit-on souvent, à cette époque, les cavaleries adverses se livrer des sortes de combats indépendants, et finalement secondaires, dans la mesure où ce n'était plus les cavaliers qui décidaient *in fine* du sort de la bataille. Particulièrement révélateur est l'exemple d'une des plus fameuses batailles du temps, celle d'Ipsos en 301 av. J.-C., choc final entre les successeurs où s'effondra le rêve unitaire et impérial d'Alexandre, un rêve qu'avaient repris à leurs comptes les deux premiers Antigonides, les fameux Antigone Monophtalmos (le Borgne) et son fils Démétrios Poliorcète (le Preneur de villes). Plutarque raconte : « *Le combat une fois engagé, Démétrios, qui avait avec lui les plus nombreux et les meilleurs des cavaliers, fondit sur Antiochos, fils de Séleucos. Il combattit avec éclat jusqu'à la défaite des ennemis ; mais dans la poursuite, où il apporta une violence et une passion hors de saison, il gâcha sa victoire. Car lui-même ne put faire volte-face pour rejoindre son infanterie, dont le séparaient les éléphants ; et les soldats de Séleucos, voyant la phalange dépourvue de cavalerie, se gardèrent de l'attaquer ouvertement, mais ils l'effrayaient en faisant mine de pénétrer dans ses rangs et tournoyaient autour, en lui laissant l'espace d'une conversion. Elle se produisit : car une fraction importante de la phalange, coupée du reste, passa volontairement du côté des ennemis, et le reste fut défait. Beaucoup d'ennemis se dirigeaient vers Antigone, et quelqu'un de son entourage lui dit : C'est à toi qu'ils en ont, Roi ! – Et quel autre but auraient-ils ? répondit Antigone. Mais Démétrios va venir à mon secours. Persistant jusqu'au bout dans cette espérance et cherchant partout son fils du regard, il tomba sous une pluie de flèches, et tous ses compagnons et amis l'abandonnèrent, sauf Thôrax de Larissa, qui resta seul auprès du cadavre* » .

L'APOGÉE DE LA PHALANGE AU IIe SIECLE

Les stratèges hellénistiques tirèrent comme conclusion de ce quart de siècle de lutte fratricide que la phalange de piquiers était incontestablement la reine des batailles. Dès lors, toute puissance de quelque importance du monde gréco-macédonien abandonna la vieille phalange d'hoplites, incapable de résister à la phalange des piquiers. Précisons que beaucoup firent du thyréophore , pour un temps, leur « soldat de ligne » (sauf Sparte). Mais le thyréophore relevait plus de l'infanterie moyenne. Pour rivaliser avec la phalange macédonienne, les vieilles puissances déclinantes de la Grèce, ou celles qui s'étaient élevées à l'occasion des bouleversements politiques, optèrent toutes pour le phalangite : la Béotie vers le milieu du IIIe siècle av. J.-C., Sparte en 227 av. J.-C. à l'instigation du roi « révolutionnaire » Cléomènes III, la Ligue achaïenne enfin, sous les auspices de Philopœmen en 208 av. J.-C. (après une première unité de 1000 Mégalopolitains équipés de la sorte dès 222). C'est là un exemple de cette loi universelle de l'histoire militaire, qu'énon-

Pyrrhus à la tête de sa cavalerie de choc (Kn(F)). Si la phalange est le principale composante de l'armée, la décision se fait souvent grâce à une charge des unités d'élite.

ça Gaston Bouthoul : « *La guerre a toujours pour résultat l'imitation du vainqueur par le vaincu et même par les neutres* ».

Le tableau était un peu différent en Orient, où les puissances gréco-macédoniennes, confrontées à des ennemis divers, ne pouvaient s'en remettre à la seule phalange. Par exemple les Séleucides, confrontés à des peuples cavaliers comme les Parthes, durent toujours entretenir une puissante cavalerie. Mais il est frappant de constater que les lointains Gréco-Bactriens et autres Indo-Grecs eurent aussi, semble-t-il, des phalanges de piquiers, dont l'utilité est plus que douteuse *a priori*, surtout pour les premiers confrontés aux peuples nomades et autres cavaliers des steppes de l'Asie Centrale qui n'allaient pas tarder à les engloutir.

La bataille de Sellasie, dans le Péloponnèse, en 222 av. J.-C., entre le roi de Macédoine Antigone Dôsôn et le roi de Sparte Cléomènes III est exemplaire de la suprématie tactique de la phalange, en ce IIIe siècle av. J.-C. Dans les deux camps, la cavalerie est réduite à peu de chose, moins de 5% des effectifs. Même s'il faut reconnaître que le terrain ne se prêtait guère à l'emploi de la cavalerie et que les « locaux », c'est-à-dire les Spartiates n'avaient jamais eu, de fait, de cavalerie digne de ce nom, c'est surtout la faiblesse de la cavalerie macédonienne qui témoigne de cette évolution : trois cents cavaliers (Compagnons) seulement, ce qui ne saurait être seulement mis au compte de facteurs extra-militaires (émigration d'une partie de la noblesse macédonienne en dehors de la Macédoine, réduction démographique de cette noblesse, etc.). La bataille se décida par le choc des deux phalanges. Les Spartiates, qui essayèrent de pallier leur infériorité numérique par l'avantage de leur position, furent finalement défaits par des manœuvres habiles des Macédoniens et de leurs alliés, ce qui d'ailleurs est à invoquer pour relativiser l'affirmation trop rapide d'une phalange hellénistique par trop lourde et incapable de manœuvrer.

LE CHOC DES LÉGIONS.

Cette dernière victoire conforta chez les Gréco-Macédoniens l'idée de la supériorité de la phalange de piquiers. Mais, dans le bassin occidental de la Méditerranée, après une lutte terrible, Rome avait établi son hégémonie en écrasant sa vieille rivale Carthage. Hannibal, l'un des plus fameux capitaines de l'Histoire, ayant finalement été vaincu par l'obstination de Rome et l'organisation hors de pair de ses armées (bataille de Zama, en 202 av. J.-C.), l'impérialisme romain chercha un nouvel adversaire. Les légions se tournèrent vers l'Orient où était monté sur le trône de Macédoine, un nouveau Philippe (V), un roi en comparaison duquel on « *trouverait difficilement un prince plus naturellement doué des qualités propres à l'acquisition de la puissance (...) et par-dessus tout une activité et une audace à la guerre* » (Polybe).

La rencontre décisive eut lieu aux Cynoscéphales, en 197 av. J.-C. Ce fut en Grèce un coup de tonnerre : en quelques instants, la fameuse phalange macédonienne fut écrasée. Redonnons la parole à Plutarque : « *A l'aile droite, Philippe eut le dessus; car descendant de positions en pente, il avait fait donner toute sa phalange contre les Romains, qui ne purent supporter le choc pesant de cette masse de boucliers et la raideur de l'attaque des sarisses. Mais l'aile gauche, séparée par l'intervalle des collines, offrait une brèche. Titus [Quinctius Flamininius], désespérant du secteur enfoncé, se porta vivement à l'autre extrémité et attaqua les Macédoniens que l'inégalité et les accidents du sol empêchaient de se masser en phalange et d'épaissir leurs rangs en profondeur, élément essentiel de leur force. En outre leur armement était trop lourd et trop peu maniable pour le corps à corps [c'est-à-dire le corps à corps individuel]. La phalange ressemble à un animal d'une force irrésistible tant qu'elle ne fait qu'un seul corps et que la masse des boucliers se maintient sans aucun vide. Mais, si elle se disloque, chacun des combattants perd sa force individuelle, en raison du caractère de l'armement et parce que sa vigueur tient plutôt à la continuité des pièces du tout qu'à ses qualités propres* ». Il est aisé de se représenter que pour des phalangites ayant rompu leurs rangs, isolés, il n'y avait d'autres solutions que d'abandonner leur encombrante pique pour tenter de résister à l'escrime, un combat perdu d'avance, pour eux qui ne se défendaient que par un bouclier de moins de 70 cm de diamètre et n'étaient équipés que d'un petit sabre, alors que le légionnaire était protégé de la tête au pied par le long scutum et qu'il était passé maître dans la science de l'escrime, le gladius étant de fait l'arme par laquelle se réglait le sort du corps à corps. Laissons donc Plutarque achever la description de la bataille des Cynoscéphales là où nous l'avons laissée : « *L'ennemi tourna donc le dos. Une partie des Romains poursuivit les fuyards ; les autres, attaquant obliquement au pas de course ceux des Macédoniens qui combattaient encore, les culbutèrent. Ainsi les vainqueurs d'un moment furent réduits à plier et s'enfuirent en jetant leurs armes* ».

Ce scénario se reproduisit, avec des variantes, dans toutes les rencontres ultérieures entre la phalange et la légion. En 190 av. J.-C., à Magnésie du Sipyle, ce fut au tour du fameux roi séleucide Antiochos III, dit le Grand, d'être vaincu : sa phalange fut mise en désordre par les propres éléphants séleucides, affolés par la multitude de traits qui les accablaient, et elle fut alors une proie facile pour les légionnaires quand ceux-ci passèrent à l'attaque. En 168 av. J.-C., Persée, fils de Philippe V, chargé par son père de relever la puissance antique de la Macédoine, vit son formidable effort militaire anéanti en même tant que la phalange, écrasée comme aux Cynoscéphales 30 ans plus tôt. Une même faille dans la ligne avait permis à quelques manipules romains de s'infiltrer, et en quelques minutes, tel le vers dans le fruit, l'épaisse masse de la phalange fut rompue, dissoute, puis taillée en pièces. Dernier prince hellénistique à lancer ses piquiers contre les légions, Mithridate VI, roi du Pont, subit le même sort, dans une autre bataille de Chéronée, en 86 av. J.-C.

Confronté à un adversaire différent, en l'occurrence la légion, la phalange, reine des batailles dans le monde hellénistique, s'était montré tout à fait inefficace. Comme on l'a vu avec le récit de la bataille de Cynoscéphales de Plutarque, il lui manquait et cette capacité de combattre au besoin par fraction et, à défaut, de pouvoir se maintenir une fois arrêtée et sujette à une perte de formation. Les princes et capitaines hellénistiques auraient-ils pu pallier ces défauts au moyen des ressources qui étaient les leurs ? On peut méditer sur l'alternative (victorieuse ?) qu'aurait constituée la phalange mixte de la fin du règne d'Alexandre le Grand. La bataille dAsculum menée par le roi Pyrrhus en Italie du Sud, en 279 av. J.-C. offre, dans cette optique, une piste de réflexion très intéressante. Pour la deuxième rencontre de l'histoire contre les légions, la phalange épiro-macédonienne ne subit point le sort de toutes les phalanges hellénistiques opposées ultérieurement aux légions. Peut-être peut-on l'expliquer par le fait qu'entre les taxeis (unités) de la phalange avaient été intercalés des Samnites, guerriers armés peu ou prou comme des hoplites de la Grèce classique ? La simulation pourrait peut-être tenter de rendre compte de la valeur de ces options tactiques.

Quoi qu'il en soit, la phalange disparut des champs de bataille avec les derniers princes hellénistiques, pour réapparaître quelque quinze siècles plus tard sous la forme du Gewalthaufen, la formation de piquiers suisses : « *Je conjecture que la phalange macédonienne était à peu près ce qu'est parmi nous un bataillon de Suisses dont toute la force consiste dans ses piques* » (Machiavel). Mais ceci est une autre histoire ! ❐

Bibliographie sommaire

Il existe de nombreuses études savantes abordant la question de la phalange hellénistique. Je me contenterai de signaler trois bons ouvrages de base, disponibles en librairie, où l'on trouvera de solides éléments sur ce sujet :

Connolly, Peter, *Greece and Rome at War*, Londres, 1981, réimpression Londres, 1998.

Head, Duncan, *Armies of the Macedonian and Punic Wars. 359.B.C. to 146 B.C.*, s. l., 1982.

Warry, John, *Histoire des guerres de l'Antiquité*, Bruxelles, 1981 [pour l'éd. en français].

LES CAMPAGNES DU DANUBE

La France envahit l'Autriche

Le Danube est l'axe privilégié de toute tentative de pénétration en Autriche depuis l'Ouest. Les armées françaises, depuis Louis XIV, ont tenté plusieurs fois de menacer les Habsbourg, en menant campagne sur ses rives. La prise de Vienne demeure l'objectif ultime, que ni les Ottomans, ni Frédéric le Grand, n'ont pu atteindre, par d'autres voies. Ce sont la Révolution et l'Empire qui vont fournir aux Français les occasions d'entrer, enfin, victorieusement dans la capitale autrichienne.

Frédéric BEY

Depuis la main mise française sur l'Alsace, la France est pour ainsi dire « à portée de main » des sources du Danube, masquées seulement par le massif de la Forêt-Noire. Vienne est cependant très loin à l'Est, à plus de 650 kilomètres de Strasbourg. Sur cette distance, le cours du Danube est assez étroitement encadré par les contreforts des Alpes au Sud, les hauteurs du Jura Souabe, puis le massif de Bohème au Nord. Entre la France et l'Autriche, la Bavière constitue le principal état tampon. Obtenir l'alliance de la Bavière va s'avérer la meilleure des protections pour les Habsbourg et le meilleur atout offensif pour les Français. Derrière ces permanences de la géographie et de la diplomatie, il existe cependant de multiples paramètres, qui vont conditionner le succès ou les échecs des campagnes successives, le long du plus grand fleuve d'Europe. Un bref retour en arrière peut nous en apprendre beaucoup à cet égard.

Les Echecs Français du XVIIIe siecle

Un siècle seulement avant Napoléon, c'est Louis XIV, qui va lancer ses armées sur Vienne. Ces événements se situent au début de la guerre de Succession d'Espagne. Après que le Roi Soleil ait réclamé et obtenu le trône d'Espagne, pour son petit-fils, suite à la disparition du roi Charles II, la quasi-totalité des puissances européennes s'est coalisée pour contrer les ambitions françaises. Leur but est d'empêcher Louis XIV d'accaparer l'héritage des Habsbourg d'Espagne. L'Autriche, qui défend la candidature de l'archiduc Charles, est bien entendue au premier rang des adversaires de la France. Seule la Bavière de l'électeur Maximilien II Emmanuel se range à nos côtés. En 1703, une armée française, confiée au Maréchal de Villars, est chargée d'aller menacer Vienne, en s'appuyant sur les forces de l'électeur de Bavière. Le 30 septembre à Höchstädt, entre Ulm et Ingolstadt, Villars rencontre et balaye l'armée de l'empereur Léopold II. La route de Vienne semble ouverte, mais Villars, qui ne parvient pas à obtenir la coopération active de ses collègues à la tête des autres armées françaises, est contraint de s'arrêter. C'est une première leçon : une avance profonde sur une telle distance ne s'improvise pas ! L'année suivante, le duc de Malborough envahit la Bavière, afin d'interposer une armée alliée, principalement anglaise, entre les Français et Vienne. Il est bientôt rejoint par l'armée du Saint Empire, commandée par le Prince Eugène de Savoie. L'armée française traverse alors le Danube, pour se concentrer sur la rive Nord, autour de Blenheim, à quelques kilomètres seulement d'Höchstädt. Les 52 000 coalisés attaquent les 60 000 franco-bavarois, le 13 août 1704. Malborough remporte une victoire éclatante, en attaquant d'abord les flancs de Tal-

Napoléon entouré de son état major le jour de sa plus éclatante victoire, à Austerlitz. *François Gérard, Chateau de Versailles, Giraudon.*

lard et Marsin, les deux chefs français, avant d'enfoncer leur centre ! Cette défaite, en éliminant la Bavière de la guerre écarte définitivement toute menace française sur Vienne. C'est une seconde leçon : sans la conquête ou l'appui de la Bavière, une marche sur Vienne est impossible.

Le début du règne de Louis XV ne sera pas porteur de leçons plus positives. La guerre de Succession d'Autriche conduit les Français, alliés cette fois-ci avec Frédéric II de Prusse, à mener campagne contre les souverains de Vienne, pour soutenir la candidature de Charles-Albert de Bavière à la couronne impériale. Au mois d'août 1741, l'armée principale de Louis XV se concentre en Alsace. Pendant ce temps, les Bavarois attaquent sans attendre la frontière occidentale de l'Autriche, peu défendue par l'impératrice Marie-Thérèse. Les Bavarois entrent dans Linz, le 14 septembre, et y sont bientôt rejoints par les 40 000 Français, commandés par Belle-Isle. Les alliés marchent ensuite sur Saint-Pölten et s'approchent de Vienne, mais plusieurs plans sont en concurrence. Le plan d'invasion de la Bohème l'emporte sur une marche directe sur Vienne, dans l'espoir de terminer la campagne à l'abri, avant l'hiver. Ségur retourne sur Linz, pour couvrir les arrières de l'armée, alors qu'un corps, confié à Gassion s'empare de Prague, le 26 novembre (le jeune Maurice de Saxe, fait partie de ce détachement). Bien que protégés du froid et du harcèlement des hussards autrichiens dans la capitale de Bohème, les Français se retrouvent vite en mauvaise posture et coupés de leurs bases. Alors qu'il aurait mieux valu tenter de battre directement les Autrichiens, au cours d'une bataille rangée, ou de menacer Vienne, la petite armée de Belle-Isle va se retrouver prisonnière de sa conquête, somme toute secondaire.

Par ailleurs, Frédéric II, qui sait toujours tirer son épingle du jeu au bon moment, se retire de la coalition, laissant les Français se débrouiller seuls. Sa défection est rapidement imitée par le roi de Saxe. Linz capitule en janvier, puis Munich en février 1742, ce qui aggrave l'isolement de Belle-Isle. Malgré l'arrivée de quelques renforts et le gain de petites batailles, la situation est inextricable, car de Prague, il n'est pas question de faire capituler l'Autriche, surtout lorsque l'on a perdu tous ses alliés. Ce n'est qu'en décembre 1742 que Belle-Isle réussira l'impossible, en s'échappant, avec les restes de son armée, pour regagner un territoire ami. La faible garnison, laissée dans Prague, capitulera finalement le 2 janvier 1743 ! De ce nouvel échec, on retiendra que l'Autriche ne peut vraiment être abattue qu'en menaçant Vienne, en suivant l'axe du Danube. Pourtant bien engagée, la campagne menée par le maréchal Belle-Isle et ses alliés, s'est dissoute en Bohème. Un objectif secondaire, même de la taille de Prague, ne remplace pas une bataille décisive ou la prise d'une capitale. Loin de leurs bases, comme l'étaient les Français, toute autre orientation ne pouvait que les conduire à l'échec. Il aura fallu l'énergie de quelques-uns, comme Maurice de Saxe ou de Broglie, pour éviter un désastre complet.

Après une longue réconciliation, pendant la seconde partie du règne de Louis XV, la France de la Révolution retrouve, dans l'Autriche, son adversaire le plus déterminé (avec l'Angleterre). La guerre ouverte entre les deux puissances se déchaîne dès 1792. Elle se concentre tout d'abord en Belgique, dans l'espace rhénan et en Italie. Après la très difficile campagne de 1799, qui trouve un épilogue heureux pour nos couleurs, autour de Zürich, l'année 1800 doit être, selon les vœux du Premier Consul, celle de la victoire définitive sur l'Autriche. Le plan initial de Bonaparte prévoit une offensive vigoureuse de l'armée du Rhin, celle de Moreau, pour refouler l'armée autrichienne de Kray du Haut Danube. Cette action doit se solder par la coupure des axes de communication, entre Bavière et Italie, afin de permettre à Bonaparte de mener l'armée de Réserve au travers des cols alpins, pour reconquérir l'Italie. On sait que la campagne de Bonaparte se soldera par la difficile mais décisive victoire de Marengo (14 juin 1800). Celle de Moreau, le long du Danube, sera également conclue par des résultats très positifs. Son déroulement n'en est pas moins beaucoup plus chaotique. L'aspect le plus intéressant de cette campagne de 1800 est sans aucun doute la polémique stratégique qu'elle génère entre Bonaparte et Moreau. Bonaparte a proposé un plan au commandant en chef de l'Armée du Rhin, plan qu'il reprendra en grande partie en 1805. Moreau, pour des raisons politiques, en voulant à tout prix éviter une quelconque impression de soumission, vis-à-vis du Premier Consul, décide d'agir d'une manière radicalement différente. Nous ne manquerons évidemment pas de comparer maintenant les plans de campagne de 1800 et ceux de 1805, tant dans leurs dispositions que dans leur exécution.

Le débat de méthode entre Bonaparte et Moreau

En avril 1800, les 140 000 hommes de l'Armée du Rhin sont cantonnés le long du fleuve, entre Mayence et le lac de Constance, où ils viennent de prendre leurs quartiers d'hiver. L'étirement exagéré du dispositif retenu par Moreau, est exactement symétrique à celui de son adversaire, le baron Kray, dont les troupes se trouvent de l'autre côté du Rhin. Bonaparte donne des instructions très précises à Moreau. Il lui propose de faire glisser ses différents corps vers la droite. En effet, le contrôle de la Suisse, acquis depuis la campagne de 1799, permet d'envisager facilement le transfert du gros des troupes, placées en Alsace, dans l'espace situé entre Bâle et le lac de Constance. Cette concentration des forces, avant le déclenchement des opérations, permettrait, dans l'esprit du Premier Consul, de lancer une puissante offensive depuis Schaffhouse, dans le dos des troupes autrichiennes. On retrouve ici très clairement les idées directrices, qui seront celles de la campagne de 1805 : concentration de l'armée avant de porter le premier coup, par surprise, là où l'ennemi ne l'attend pas, c'est-à-dire ses arrières. On retrouve bien ici l'ébauche du large mouvement tournant ordonné aux troupes françaises concentrées sur le Rhin, qui leur permettra de déboucher à l'est d'Ulm et de faire capituler l'armée autrichienne de Mack, coupée de ses bases. C'est également le schéma général de la manœuvre de Marengo, que Bonaparte conduira bientôt en Italie, face à Würmser. Après

Napoléon commande la bataille à Austerlitz le 2 décembre 1805. *J.-F. Swebach-Desfontaines. Musée royal de l'armée, Bruxelles, Patrick Lorette- Giraudon*

un long débat, par chefs d'état-major interposés (Dessolle pour Moreau, Berthier pour Napoléon), le plan d'opération de la campagne de 1800 se décide entre la fin mars et la mi-avril. Moreau, que Bonaparte veut encore ménager, finit par obtenir raison. Il arrache le maintien des troupes de Lecourbe (ancienne armée d'Helvétie) dans son giron, et le droit de mener l'offensive comme il l'entend. Le plan de Moreau a deux objectifs. Le premier est de prouver son autonomie, vis-à-vis du Premier Consul, et sa valeur de grand capitaine. Ne le surnomme-t-on pas en effet Moreau le « nouveau Xénophon », depuis sa retraite héroïque lors de la campagne de 1796 en Allemagne ? Jean-Victor Moreau à une réputation à défendre et une ambition de peser dans la vie politique française à nourrir ! Le deuxième objectif est logiquement d'aller battre de manière décisive les Autrichiens, avant que ces derniers n'achèvent une concentration plus complète de leurs divisions. D'un point de vue militaire, ces options se traduisent par les projets suivants :

– une traversée du Rhin, en ordre dispersé, chaque corps l'effectuant à un point distinct du cours du fleuve ;

– une offensive générale, sur tout le front, l'aile gauche devant fixer et attirer l'ennemi par son action, pendant que Moreau en personne, avec le gros des forces, venu de Bâle, enfoncera l'armée adverse tout en se rapprochant et en coopérant avec l'aile droite française, commandée par Lecourbe, débouchant par Schaffhouse.

A la différence du plan de Bonaparte, celui de Moreau repose sur un postulat de départ assez risqué : l'immobilisme des corps de l'armée de Kray. Là ou Bonaparte se propose de prendre de vitesse son adversaire, pour être certain d'atteindre à revers son centre d'opération, Moreau se contente de supposer qu'il pourra l'attaquer par surprise, là où il se trouvait au déclenchement des opérations... L'inertie du commandant en chef autrichien, préoccupé plus que tout par la défense de ses principaux magasins, sur de solides positions pré-établies, laisse cependant présager d'un succès final des Français. La différence se situe au niveau du coût en hommes, pour obtenir la victoire. Bonaparte, comme Napoléon le fera en 1805, aurait probablement réussi à neutraliser Kray par le simple jeu de sa manœuvre. Moreau va s'obliger à livrer quatre combats très violents, en 10 jours, pour déstabiliser son adversaire et le contraindre à une première retraite significative.

La campagne (néanmoins) victorieuse de Moreau

Les opérations de traversée du Rhin s'échelonnent du 27 avril au 2 mai 1800. Si Kray avait réagi rapidement, il aurait pu mettre en grande difficulté les divisions de l'armée française, tant elles progressent de manière dispersée. Mais il ne parvient pas à décoder les intentions de son adversaire et préfère rester sur la défensive, pour tenter de la bloquer à Engen. Les premières batailles de la campagne se déroulent le 3 mai. Lecourbe, toujours très vif à la manœuvre, a la chance de rencontrer une faible opposition à Stockach. Il y surprend, à deux contre un, les forces du prince de Vaudémont. Celui-ci organise une courageuse défense, mais l'action des cavaliers de Nansouty (15^{e} de cavalerie, 11^{e} dragons et 12^{e} chasseurs), en fin d'après-midi, décide d'une journée tout entière favorable aux couleurs françaises. En revanche, Moreau, avec 30 000 hommes seulement, se retrouve opposé le même jour, à Engen, à 45 000 Autrichiens. Un terrible affrontement s'engage. Moreau, emporté dans une bataille qu'il n'a pas prévue, souffre terriblement. L'arrivée tardive de la division Baraguey d'Hilliers, qui débouche sur le flanc droit de Kray, suffit cependant à convaincre les Autrichiens de se retirer. Les pertes élevées, 5 000 hommes des deux côtés, empêchent Moreau de crier victoire. Par la suite, Kray va sans cesse craindre d'être coupé de son centre d'opération d'Ulm. Il va donc engager une série de manœuvres rétrogrades, poursuivi par une armée du Rhin qui cultive malheureusement un certain désordre. Moreau ne parvient jamais à avoir une vision claire et globale des événements. Par trois fois, les Français accrochent les Autrichiens. À Mösskirch, le 5 mai, Lecourbe engage de sa propre initiative une nouvelle offensive, rejoint progressivement dans la bataille par les divisions du corps de Réserve, commandé par Moreau. Malgré une violente contre-attaque, menée par l'Archiduc Ferdinand en début d'après-midi, Moreau parvient à contrôler la situation grâce à l'arrivée successive des divisions Delmas et Bastoul, puis enfin celle de Richepance, qui emporte la décision. Ney a marché au son du canon, mais comme les autres divisions du corps Saint-Cyr, il ne peut participer aux combats. L'armée française n'est toujours pas concentrée... Le 9 mai à Biberach, c'est au tour de Saint-Cyr de se trouver plongé dans une nouvelle bataille. Ses ordres de marche convergent avec ceux des Autrichiens. La rencontre, fortuite, a lieu à Biberach. La journée est un franc succès, du fait de la traversée en force de la Riss par la division Richepance, seule unité du corps de Réserve qui est parvenue à rejoindre Saint-Cyr. Les 100^{e} et 4^{e} demi-brigades de ligne se couvrent de gloire par leur hardiesse. Enfin, le 10 mai à Memmingen, Lecourbe fait encore preuve de ses bonnes dispositions en accrochant une nouvelle fois Kray, qui accélérait pourtant sa retraite vers Ulm. Vandamme, Montrichard, Lorge, et Nansouty pressent l'ennemi et lui font plus de 1 000 prisonniers, notamment parmi les troupes bavaroises. La journée est cependant d'une faible intensité et la victoire est surtout morale, car de nouveaux approvisionnements tombent aux mains des Français.

Le bilan des dix premiers jours d'offensive de Moreau est mitigé. Son objectif est cependant atteint. Kray a été refoulé jusqu'à Ulm où il se retranche les 11 et 12 mai. Les succès français ont été avant tout l'œuvre de Lecourbe, Nansouty et Richepance, toujours décisifs dans leurs engagements. Moreau n'est jamais parvenu à rassembler l'ensemble de ses forces et n'a ainsi jamais pu obtenir le gain d'une bataille vraiment décisive. L'aile gauche, sous Sainte-Suzanne, laissée seule sur la rive gauche du Danube, n'a même jamais vraiment combattu. Le 16 mai, Sainte Suzanne est d'ailleurs surpris par une sortie massive de la cavalerie autrichienne, près d'Erba-

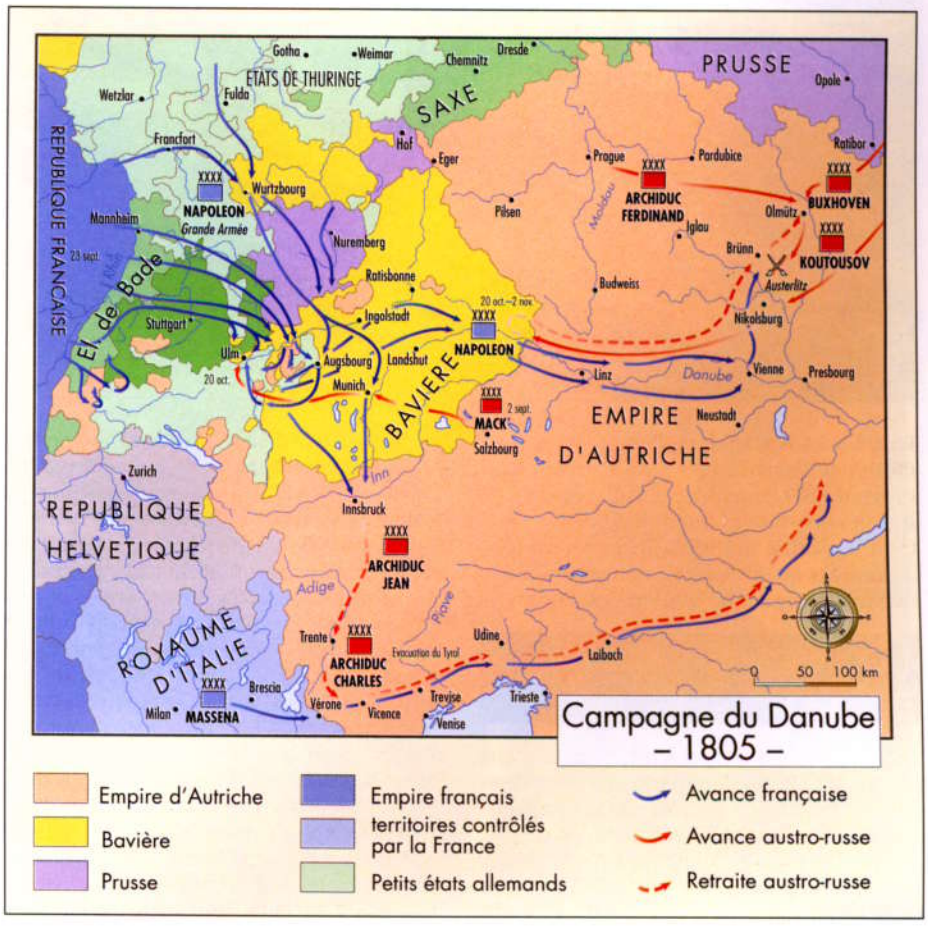
ch, alors que Moreau était engagé dans une marche vers Ausbourg. Un moment en difficulté, il est dégagé par les troupes de Saint-Cyr, qui depuis la rive droite, arrivent à son secours et sauvent la division Legrand, alors en très mauvaise posture. De nouveau en situation d'échec, Kray se réfugie sous les canons d'Ulm, avec 80 000 hommes au moral de plus en plus fragile. Le principal bénéfice stratégique de cette première partie de la campagne est d'être parvenu à isoler l'aile gauche de Reuss du corps de bataille de Kray. Pendant les deux mois qui vont suivre, alors que Bonaparte allait fondre sur l'Italie pour y remporter la victoire à Marengo, Moreau et Kray vont jouer au chat et à la souris, autour d'Ulm. Moreau n'a guère envie d'attaquer directement le camp retranché de son adversaire. Il se contente de neutraliser ses velléités de sortie. Moreau parvient, après de brillants combats à conquérir Ausbourg (27 mai), et Hōchstädt (19 juin). Il évite de tomber dans le piège d'une bataille incertaine, lorsque Kray fait une nouvelle sortie le 20 juin. Finalement, il parvient jusque dans Munich après avoir pris Neubourg, sur le Danube, le 29 juin. Dans la lignée des pourparlers de paix engagés en Italie, après Marengo, les Autrichiens signent bientôt l'armistice de Parsdorf (15 juillet) et évacuent la Bavière. Cette dernière sauvegarde son indépendance, en sortant de l'alliance autrichienne.

HOHENLINDEN

L'été et le début de l'automne 1800 sont consacrés à la diplomatie. Des pourparlers de paix s'engagent, entre la France et l'Autriche, à Lunéville. Malgré sa situation militaire précaire, l'Autriche traîne du pied et demeure sensible aux appels de l'Angleterre, qui l'aiguillonne à résister à l'étoile montante de Bonaparte. L'empereur d'Autriche a besoin de temporiser, pour réorganiser ses armées, et parvient à obtenir une prolongation de 45 jours de l'armistice, prévu initialement jusqu'au 20 septembre. Fin novembre, le Premier Consul, exaspéré, fait une dernière offre à l'Autriche : le Rhin comme frontière pour la France et le Mincio comme frontière pour l'Autriche en Italie. L'Empereur François repousse l'ultimatum et les opérations reprennent sur les deux fronts : Italie ou Brune affrontera Bellegarde, et Allemagne où Moreau, arrivé à Munich le 22 novembre, doit maintenant faire face au jeune et inexpérimenté Archiduc Jean (18 ans...), qui a remplacé Kray sur le Danube.

Moreau reprend les opérations le 27 novembre, dans le « style » qui le caractérise : il avance en six colonnes étalées sur un front de 75 kilomètres, sans juger bon d'éclairer sa progression. A ce moment, les troupes autrichiennes sont solidement retranchées derrière l'Inn, où elles auraient sans doute pu attendre en toute sécurité les assauts français. Heureusement pour Moreau, Jean, avec la fougue caractéristique de son âge, ne conçoit pas de mener campagne autrement qu'en prenant l'offensive. Le plan autrichien est cependant assez habile. Jean prévoit de contourner la gauche des Français, de faire sa jonction avec Klenau, qui vient de Ratisbonne, et de tomber sur les arrières de l'armée de Moreau aux alentours de Munich. Le mauvais temps et la neige vont contrarier les mouvements des deux armées. Alors que des escarmouches se déroulent le long de l'Issen, Jean choisit de se rabattre sur sa gauche. Il attaque et repousse le 1er décembre, à deux contre un, le corps Grenier, secouru par Ney et Legrand. Moreau, qui a enfin repéré son adversaire, a maintenant le loisir de réparer les fautes de son déploiement initial. Devinant enfin la manœuvre de son adversaire, il décide de lui tendre un piège à Hohenlinden, dans un terrain difficile, en partie couvert de forêts. Il poste là le gros de ses forces et ordonne aux généraux Richepance et Decaen (20 000 hommes) de tourner la gauche autrichienne, en partant d'Ebersberg, pendant qu'il bloquera lui-même l'avance principale des colonnes ennemies. Le 3 décembre, les Autrichiens buttent dans la ligne de défense française. Le centre de l'Archiduc Jean, en avance sur les ailes, retardées sur de plus mauvais chemins, attaque avec 40 000 hommes seulement. Il est contenu par Ney et Grouchy. Richepance et Decaen tombent bientôt sur les arrières des colonnes autrichiennes. La cavalerie française charge et l'infanterie attaque de flanc. La gauche autrichienne part en déroute, Richepance poursuit son effort et atteint les arrières de la colonne centrale autrichienne, déjà engagée contre Moreau. La panique gagne l'armée ennemie et Decaen « ramasse » de nombreux prisonniers autour de Mattenboett. Au cours de la bataille, qui a opposé 70 000 Autrichiens à 60 000 Français, l'Archiduc Jean n'a pas pu tirer parti de ses forces, car ses troupes ont été attaquées à tour de rôle, au fur et à mesure de leur arrivée dans le piège tendu par Moreau. Dans les combats très confus, l'esprit d'initiative et la vaillance des généraux de divisions français, notamment celle de Richepance, ont fait merveille. L'Archiduc Jean a perdu 20 000 hommes au cours de la journée, dont 12 000 prisonniers et 87 de ses canons. Cette victoire, égale par ses effets le succès de Bonaparte à Marengo. Moreau a conçu, cette fois, un plan de bataille magnifique, en fixant l'Archiduc Jean, sur un terrain propice, pour permettre à Richepance et Decaen de l'attaquer de flanc.

Après la bataille, les Autrichiens se replient vers Vienne et s'établissent sur la ligne de l'Inn. La poursuite est d'abord engagée mollement, mais à partir du 9 décembre, quand Lecourbe franchit l'Inn, l'offensive reprend de plus belle et va repousser les Autrichiens de plus de 200 kilomètres en quinze jours ! Le 11 décembre, le meilleur général Autrichien de son temps, l'Archiduc Charles, remplace l'Archiduc Jean. Il arrive à l'armée le 19 et ne peut que constater les dégâts. En effet, Lecourbe, le sabre entre les dents, a poussé jusqu'à Salzbourg le 14. Richepance a remporté un succès à Strasswalchen le 16, et s'empare de Lambach le 19 et Lecourbe fait plus de 1 000 prisonniers le 20 ! Moreau marche sur Vienne, mais Charles réaliste, sait qu'il ne peut plus rien pour arrêter les Français. Un armistice est donc signé le 25 décembre. Alors qu'en Italie, Brune a cafouillé son offensive sur le Mincio, Moreau a remporté une victoire décisive pour conclure la campagne le long du Danube qu'il avait entamé avec moins de brio au printemps. C'est à lui que revient le mérite de la victoire sur l'Autriche, qui débouche le 9 février 1801 sur le traité de Paix de Lunéville. Moreau ira jusqu'à affirmer, en comparant ses mérites à ceux de Bonaparte,« *pour la conception des grandes opérations, et pour la politique de la guerre, c'est notre maître à tous. Mais pour la guerre méthodique, sur un théâtre déterminé, pour la partie d'échecs, c'est autre chose ; là je crois valoir mieux que lui* ». Moreau n'a en fait montré sa valeur réelle qu'à Hohenlinden, car sa campagne de 1800 a été plutôt laborieuse. Exilé à partir de 1804 (Moreau a été mêlé, d'assez



loin, à la conspiration de Pichegru et Cadoudal), il ne commandera plus d'armées françaises sur le terrain, entraînant Lecourbe et Richepance dans sa disgrâce. Quant à Napoléon, en 1805, il allait bientôt démontrer, autrement qu'en paroles, qu'il était bien le maître incontesté, et dans tous les domaines !

La campagne « modele » de 1805

Napoléon n'a probablement rien accomplit de plus impressionnant, au cours de sa carrière de chef de guerre, que la campagne d'Austerlitz. Après le seul intermède de paix de toute l'époque napoléonienne, la guerre renaît, avec la rupture de la paix d'Amiens (mai 1803), qui avait « réconcilié » Français et Anglais. Napoléon décide alors d'envahir le Hanovre (possession de la famille royale anglaise) et prépare activement l'invasion de l'Angleterre en rassemblant 200 000 hommes au camp de Boulogne. Grâce à une intense activité diplomatique, les Anglais parviennent à constituer une nouvelle coalition, la troisième, qui rassemble autour d'eux l'Autriche, la Russie, la Suède et quelques princes allemands. Constituée le 11 avril 1805, elle devient effective le 9 août 1805. Sans nouvelles positives de l'amiral Villeneuve et de sa flotte, qui devait rendre possible le passage en Angleterre, Napoléon se résout à la fin août, à changer d'objectif : il va de nouveau envahir l'Autriche ! Cette dernière a organisé ses forces reconstituées en trois armées. L'archiduc Charles commande en Italie, où il fait face à Masséna. L'Archiduc Jean opère dans le Tyrol et l'Archiduc Ferdinand est à la tête de l'armée d'Allemagne. L'Autriche de 1805 est animée d'un puissant esprit de revanche et est encore inapte à accepter les empiétements croissants de la France en Allemagne. Sous l'instigation du général Mack, l'armée a été partiellement réorganisée. Malgré la valeur militaire, maintes fois prouvée, de l'Archiduc Charles, l'empereur François décide pourtant de l'envoyer sur un théâtre d'opération secondaire, l'Italie, sans même lui donner le moyen de prendre l'offensive. Mack, nommé intendant général des armées, en profite pour assurer le commandement effectif des armées, sur le Danube. Il impose ses plans et les Autrichiens envahissent follement la Bavière, dès le 9 septembre. Mack, conduit une offensive ultra-rapide, qui lui ouvre les portes de Munich et le mène très à l'Ouest jusqu'à Ulm. Dans l'offensive, l'armée Autrichienne se trouve réduite à 50 000 hommes, à la pointe de son avance. Les Russes, sous Koutousov, sont alors encore très loin en arrière...

Ce que Mack n'entrevoit absolument pas, c'est la manœuvre lumineuse que Napoléon a soigneusement programmée ! L'empereur a prévu de rassembler sept corps d'armée, plus la Garde, en Souabe, pour y rallier ses alliés, notamment bavarois. Il veut s'intercaler entre les Autrichiens et les Russes et les battre séparément. Partie de Boulogne entre le 26 et le 31 août, avant même que Mack n'engage son offensive, la Grande Armée va parcourir de longues étapes, comme jamais une armée de cette importance ne l'avait fait avec autant de précisions. Les Français passent le Rhin entre le 27 septembre et le 2 octobre, sans que les Autrichiens ne se doutent de quoi que ce soit. Pendant que Mack rassemble ses hommes autour d'Ulm, en pensant voir les Français déboucher de la Forêt-Noire, Napoléon traverse le Danube en arrière, masqué par d'habiles démonstrations de couverture de la cavalerie de Murat. Mack est dès lors totalement isolé de sa source de ravitaillement. A moins de un contre trois, les Autrichiens sont pris au piège. Après de stériles tentatives de percées vers la Bohème, entre les 11 et 14 octobre (seul l'Archiduc Ferdinand et douze escadrons de cavalerie sortiront de la nasse), Mack doit se résoudre à la capitulation des 23 000 hommes qui lui reste. Nous sommes le 20 octobre, en un mois et demi, par le simple jeu de la manœuvre, et sans la moindre bataille d'importance, Napoléon a réussi ce que Moreau n'a jamais pu entrevoir face à Kray : la capitulation pure et simple de son adversaire. Comme César, qui jouait de sa *celeritas*, Napoléon a pris de vitesse ses adversaires, au sens premier du terme, dans la conception comme dans l'exécution des plans d'opération.

La prise de Vienne et Austerlitz

Après la capitulation d'Ulm, il ne reste que 16 000 Autrichiens et les 27 000 Russes de Koutousov, pour barrer le chemin de Vienne à Napoléon. Malgré les demandes de l'empereur François, le généralissime russe, en homme de terrain expérimenté qu'il est, choisit de faire retraite jusqu'en Moravie,

Mariage du prince Eugène de Beauharnais, vice roi d'Italie et de la princesse Augusta-Amélie de Bavière en présence de l'Empereur. *F.-G. Ménageot, Chateau de Versailles, RMN – G. Blot/J. Schor*

LE DILEMME DE LA BAVIERE : CHOISIR ENTRE LA FRANCE ET L'AUTRICHE

La Bavière est, avec la Saxe, un des plus importants des états allemands. Tout au long des XVIII[e] et XIX[e] siècle, son rôle diplomatique et militaire, au sein des différentes alliances, a pesé d'un poids capital sur l'issue des grands conflits européens.

Alliée de la France, à la fin du règne de Louis XIV, au cours de la terrible guerre de Succession d'Espagne, la Bavière s'est ensuite progressivement rapprochée de l'Autriche. L'extinction de la dynastie des Electeurs de Wittelsbach, en 1777, a porté au pouvoir Charles-Théodore, l'Electeur Palatin. Ce dernier dès les débuts de la Révolution Française a résolument suivi la politique de Vienne. Mobilisées en soutien de l'armée autrichienne, les forces bavaroises n'ont guère connu de succès dans les campagnes, qui se succèdent de 1792 à 1797. Bonaparte se préoccupe de la Bavière pour la première fois en 1797. Après le succès de sa magnifique campagne d'Italie, lorsqu'il entame de son propre chef les négociations avec l'Autriche à Leoben (18 avril 1797), le cabinet de Vienne envisage de demander des compensations en Bavière, aux territoires abandonnés sur la rive gauche du Rhin. Bonaparte étudie cette éventualité, qui ne se concrétise, ni avec la paix de Campo Formio, ni avec le congrès de Rastatt. La guerre reprenant en décembre 1798, il faut de toute manière attendre le verdict des armes. Dans la seconde Coalition, qui se constitue face à la France, la Bavière, après avoir hésité quelque temps, doit se résoudre à choisir son camp, même si la neutralité semble la meilleure des solutions. Sans traité de paix entre la France et l'Autriche, la Bavière ne peut se contenter d'attendre. Charles-Théodore place donc son armée sous commandement autrichien et laisse plus de 100 000 soldats des Habsbourg venir s'installer sur son sol, en janvier 1799. Une série de trois évènements va bouleverser la position de la Bavière : Maximilien-Joseph, duc des Deux-Ponts succède à Charles-Théodore, le 16 février 1799, Bonaparte devient Premier Consul en décembre 1799 et la campagne menée par Moreau en 1800 conduit à la défaite de l'Autriche. Après Hohenlinden (décembre 1800), Maximilien conclu une paix séparée avec la France qui s'avère très favorable. La paix de Lunéville (9 février 1801), tout en obligeant la Bavière à abandonner toutes ses possessions sur la rive gauche du Rhin, lui garanti des agrandissements significatifs, au fil des prochaines campagnes.

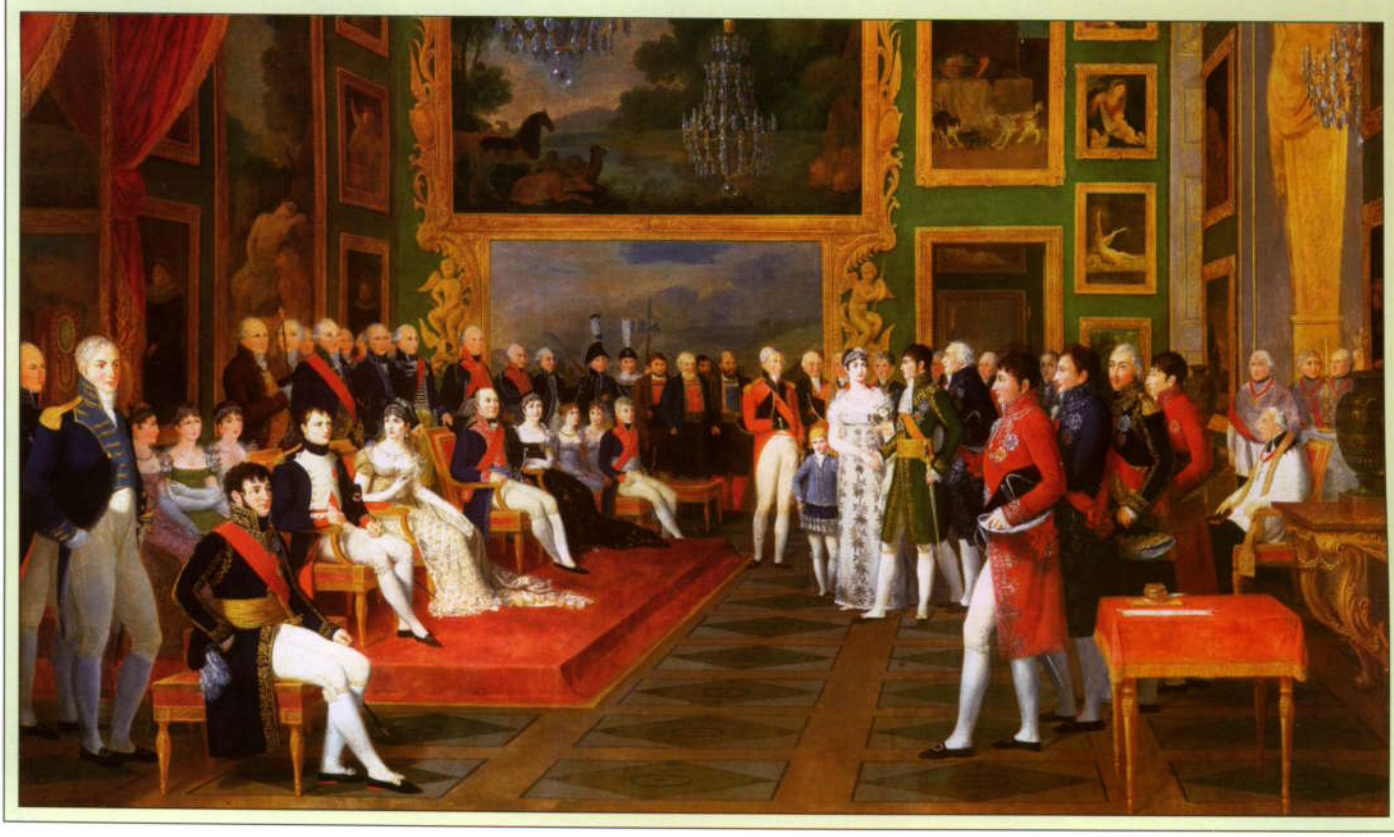
De 1801 à 1806, le Premier Consul, puis l'Empereur, mise sur la consolidation de l'alliance bavaroise pour couvrir sa frontière orientale. La possibilité de pouvoir disposer d'un contingent allié, l'arme aux pieds, bien au-delà du Rhin, est un avantage stratégique que Napoléon a tout de suite perçu ! En 1803, des échanges avec les duchés voisins renforcent la cohérence territoriale de la Bavière. La campagne de 1805 constitue ensuite le véritable acte fondateur de la relation de confiance qui s'établit entre Maximilien et Napoléon. Après Austerlitz, le traité de Brünn accorde la dignité royale à Maximilien et de vastes terres autour de Burgau, Passau, Eichstädt, ainsi que le Voralberg, Ausbourg et bientôt le Tyrol. En échange, la Bavière cède le duché de Berg qui revient à Murat. Auguste-Amélie, la fille de Maximilien épouse Eugène de Beauharnais (janvier 1806), le beau-fils de Napoléon.

De 1806 à 1810, la Bavière fait partie du cœur du système napoléonien, et ses troupes combattent aux côtés de la France contre la Prusse et l'Autriche dans les campagnes de 1806 et 1809. Elles démontrent particulièrement leur valeur à Aspern et à Wagram, et jouent un rôle capital dans la pacification du Tyrol. Le Premier ministre bavarois, Max Joseph von Mongelas, veille en permanence à maintenir le rang et l'indépendance relative du royaume, qu'il veut allié sincère et non simple marionnette dans les mains de Napoléon. D'un point de vue purement militaire, le général Wrede s'applique à constituer une armée solide, en s'inspirant du modèle français.

La période suivante, de 1810 à 1813, est celle de la désillusion progressive. Malgré les nouveaux agrandissements accordés à Maximilien après Wagram (Salzbourg, Berchtesgaden...), le mariage de Napoléon avec Marie-Louise d'Autriche est le premier point d'achoppement d'importance depuis les débuts de l'alliance. La Bavière voit d'un mauvais œil le rapprochement de Napoléon avec l'Autriche et craint de perdre les territoires gagnés sur cette dernière. De même, la naissance de l'Aiglon, roi de Rome, compromet les espoirs d'Auguste-Amélie de devenir Reine d'Italie (Eugène étant vice-Roi d'Italie). Napoléon oblige ensuite la Bavière à céder le sud du Tyrol à l'Italie, bref, les points de disputes s'accumulent et le traité de Paris (28 février 1810), qui se solde par de nouveaux échanges des territoires assez complexes (la Bavière gagne 700 000 habitants d'un côté, mais en perd 500 000 de l'autre...), a le don d'excéder Maximilien I[er].

À partir de 1810, la pression de Napoléon se fait de plus en plus sentir dans un autre domaine, celui du commerce, avec les contraintes de plus en plus strictes, liées au Blocus continental. Puis ce sont les nouvelles guerres, et surtout la campagne de Russie, qui vont encore plus assombrir les rapports entre Napoléon et Maximilien. Malgré son épuisement financier et la lassitude croissante de la population, la Bavière envoie un corps de plus de 30 000 hommes franchir le Niémen avec la Grande Armée. Les troupes bavaroises constituent le VI[e] corps, confié au maréchal Gouvion Saint-Cyr. Elles s'illustreront à la Moskova et à Polotz, mais seulement 200 hommes reviendront de l'expédition (800 autres, prisonniers, feront leur retour en 1814) ! Quand la campagne de 1813 s'engage, l'alliance franco-bavaroise est désormais des plus fragiles, d'autant plus que Metternich fait toutes les promesses possibles et consent à toutes les concessions imaginables pour détacher Maximilien et les autres princes allemands de Napoléon. Le 8 octobre 1813, par le Traité de Ried, la Bavière fait officiellement défection et rejoint le camp des coalisées, avec son armée de 36 000 hommes. Wrede, à la tête d'une armée austro-bavaroise, tente même de barrer la route de la France à la Grande Armée, battue à Leipzig, mais il est balayé, à Hanau, par la Garde Impériale. Après la campagne de France et le Traité de Paris, la Bavière perd une partie des territoires annexés sur l'Autriche, mais elle reçoit des compensations du côté du Palatinat. Maintenue à l'état de Royaume, pour contrebalancer l'influence de la Prusse, la Bavière, désormais protégée par l'Autriche, termine la période napoléonienne avec une superficie augmentée d'un tiers. Le bilan de 23 années de guerres n'est donc pas totalement négatif. Au demeurant, l'amitié franco-bavaroise, vieille d'un siècle, période de la Révolution exclue, est durablement révolue : en 1870, la Bavière sera aux côtés de la Prusse contre Napoléon III...

La Bavière ira même jusqu'à proposer en premier l'exil de Napoléon à Sainte-Hélène... Toutefois, la protection constante accordée au Prince Eugène par son beau-père, qui le maintient dans la famille royale de Bavière après la chute de Napoléon vient redorer quelque peu ce tableau.



pour y retrouver les renforts conduits par Büxhowden. Il longe la rive droite du Danube et le traverse le 9 novembre à Mauttern, en bousculant sévèrement sur son passage le VIII[e] corps de Mortier. Pendant ce temps, Lannes et Murat poussent sur Vienne, où ils pénètrent le 12 novembre, sans y rencontrer la moindre résistance. Pour la première fois, la capitale autrichienne est conquise ! L'événement est retentissant, mais l'empire Austro-Hongrois est vaste. Koutousov parvient à rallier, autour d'Olmütz les 71 000 hommes des deux armées russes réunies, ainsi que 15 000 Autrichiens rassemblés par Ferdinand. Il a bénéficié d'un temps précieux, obtenu par la résistance d'une solide arrière-garde de 8 000 hommes, sous Bagration, à Schöngrabern. Le Tsar Alexandre vient alors prendre le commandement, rejoint bientôt par l'empereur François d'Autriche.

Fin novembre, Napoléon est à Brünn, avec 70 000 hommes seulement, car de nombreux corps doivent maintenant couvrir les flancs de la Grande armée, tant elle a progressé profondément en territoire ennemi. Avec l'approche de l'hiver, sa situation devient de plus en plus périlleuse, d'autant que des rumeurs sur l'entrée en guerre de la Prusse se font persistantes. Dans l'obligation d'obtenir rapidement une issue à la campagne, il va maintenant monter un « piège » très subtil. Il simule d'abord la faiblesse et sollicite un armistice le 27 novembre. Il abandonne ensuite volontairement le village d'Austerlitz et le plateau de Pratzen, positions *a priori* très fortes, pour s'installer en retrait, sur un terrain qu'il a longuement reconnu auparavant. Il s'offre en fait le luxe de choisir son champ de bataille et d'y attirer méthodiquement son adversaire. C'est la méthode de Moreau à Hohenlinden, mais poussée à un degré de perfection tel, que la brillante victoire de son collègue va bientôt être reléguée au chapitre des batailles approximatives et chanceuses...

Napoléon, affaiblissant volontairement son aile droite, confiée à Davout, revisite les vertus du fameux ordre oblique. Il pousse les coalisées, maintenant sous la houlette directe d'Alexandre et privé des judicieux conseils de Koutousov, qu'il a lui-même relevé de son commandement, à descendre du plateau de Pratzen pour tourner la droite française. Mais, les corps de Bernadotte et Davout, tout justes arrivés après une longue marche forcée, résistent à outrance, jusqu'à ce que vers 9h00, Napoléon lance, sous le soleil d'Austerlitz, la contre-attaque avec son centre et sa gauche. La reconquête du plateau est acquise dès 11h00. Les Russes tentent alors une nouvelle offensive vers midi. Ils sont rejetés violemment et le centre de l'armée coalisée s'effondre littéralement. Une seconde contre-offensive, plus au nord (aile gauche française), subira plus tard le même sort. Le gros des troupes russes et autrichiennes, engagé depuis le matin contre les positions de Davout, se retrouve finalement encerclé et prisonniers des Français, comme du réseau de marais et d'étangs gelés qui couvraient leur gauche. Le bilan est édifiant : les Austro-Russes ont 15 000 hommes hors de combat, 12 000 prisonniers et 180 canons s'ajoutent à ces pertes, soit plus du tiers de leurs effectifs initiaux. Napoléon déplore moins de 5 000 tués et blessés. Sa victoire est totale et définitive, l'armée adverse est annihilée, comme le prouve la rapidité de la signature de la Paix de Presbourg le 26 décembre, après une trêve conclue dès le 6 décembre.

Napoléon vient de réussir son plus gigantesque exploit. Il a démontré en une seule campagne sa supériorité éclatante, en stratégie comme en tactique. Seule la ténacité légendaire des soldats russes a semblé poser un soupçon de difficulté à la Grande Armée, au cours de quelques engagements très intenses. Austerlitz, demeure d'ailleurs aujourd'hui, avec justesse, le symbole par excellence de la pensée militaire de Napoléon. Il faut également rendre honneur à l'armée française dans sa totalité, du soldat au maréchal, car elle n'a jamais été d'une aussi grande qualité qu'en cet automne 1805. A cette époque, la Grande Armée est encore une armée essentiellement française, ce qui ne sera plus le cas en 1809.

Comment rééditer un exploit ?

Après le succès absolu de la campagne de 1805, il semble difficile, lorsque les circonstances vont à nouveau en fournir l'occasion, de réussir, contre le même adversaire, les

Napoléon au bivouac sur le champ de bataille de Wagram dans la nuit du 5 au 6 juillet 1809.
Adolphe Roehn, Chateau de Versailles, RMN – G. Blot.

mêmes surprises stratégiques. Comment imaginer les Allemands renouvelant après quelques années leur campagne de France de 1940, sans que les armées battues la première fois n'en aient tiré la moindre leçon ?

Napoléon, désormais quarantenaire, ne doute pourtant pas de sa réussite, lorsqu'il doit se lancer à nouveau à l'assaut de l'Autriche. Pourtant, l'environnement est désormais globalement défavorable, à cause des périls de la guerre d'Espagne. Les opérations vont à nouveau révéler son immense talent de stratège et d'organisateur. Les opérations ne se déroulant pas toujours comme prévu, on y découvrira également son génie, pour s'adapter aux circonstances et réagir aux coups d'un destin qui commence à lui être contraire.

Le contexte de la campagne de 1809 est en tout point différent de celui des précédentes. En effet, l'Autriche a de nouveau réorganisé son armée, sur le modèle français, en adoptant pour la première fois la formation en corps d'armée. Elle dispose de près de 300 000 hommes sur le pied de guerre, dont 200 000 en Allemagne. L'armée des Habsbourg est homogène, car composée uniquement de ressortissants de l'immense empire. Les Archiducs ont cette fois échangé leurs rôles. Le plus apte de tous, Charles, commande l'armée principale en Allemagne, Jean dirige les opérations en Italie et Ferdinand fait face à la menace Polonaise en Galicie.

Côté français, l'évolution n'est pas la même. La Grande Armée, dont de nombreux vétérans sont engagés en Espagne a dû faire appel à des conscrits pour maintenir des effectifs importants en Allemagne. Les troupes alliées, allemandes, italiennes, polonaises représentent désormais presque la moitié des effectifs totaux. Enfin, la moindre expérience des troupes, et la lassitude croissante des maréchaux d'empire, rend l'instrument de Napoléon bien moins manœuvrant. Les unités ont tendances à s'alourdir. Les formations massives sont de plus en plus utilisées et le recours à de grandes batteries d'artillerie recherché.

A partir du 9 avril 1809, l'armée autrichienne de l'Archiduc Charles envahit de nouveau la Bavière. L'Angleterre a promis une opération de diversion en débarquant dans l'île de Walcheren, en Hollande. Cette offensive s'accompagne d'une incitation à la révolte du Tyrol, placé sous l'autorité bavaroise. Quand Napoléon arrive sur le théâtre d'opération, c'est pour reprendre en main une situation quelque peu compromise par Berthier qui a maladroitement interprété les consignes de son maître, pour concentrer l'armée. Il prend le commandement le 17 avril, juste à temps pour faire se replier Davout, dangereusement isolé à Ratisbonne. Il reprend alors l'initiative, que la lente progression autrichienne n'est jamais vraiment parvenue à lui ôter. En quelques jours, il bouscule l'aile gauche adverse à Abensberg (20 avril), avant de rassembler, grâce à une subtile conversion d'aile, le plus gros de ses forces pour battre Charles à Eckmühl (22 avril).

Ratisbonne est reprise le lendemain, mais les soldats français n'ont plus leur vivacité d'antan, et Hiller avec l'arrière-garde autrichienne parvient à éviter le mouvement enveloppant confié à Masséna. Charles recule vers ses bases, Napoléon, resté sur la rive sud du Danube, le poursuit tambour battant. Il espère traverser le fleuve à l'est de Vienne, à nouveau conquise sans résistance le 12 mai, pour aller battre Charles définitivement. Cette fois, le gros problème auquel doit faire face l'empereur réside dans le fait que le Danube, dont Charles a détruit tous les ponts, sépare les deux armées !

Toujours plein d'énergie, Napoléon entreprend immédiatement de franchir le fleuve de vive force. Il y parvient le 20 mai, à la hauteur des villages d'Aspern et d'Essling, mais alors que seule une partie de son armée a pris pied sur la rive gauche (corps Masséna, Lannes et une partie de la Garde), le courant et des brûlots lancés par les Autrichiens viennent rompre les ponts de bateaux. Isolés, à un contre trois, les Français passent deux journées terribles à résister, coûte que coûte, dans les deux villages.

Les pertes sont effroyables et atteignent près de 25 000 hommes (dont le malheureux Maréchal Lannes) dans chaque camp. Pour la première fois, Napoléon doit faire face à une véritable guerre d'attrition, face à un adversaire résolu à ne rien lâcher. Les mauvais souvenirs d'Eylau ressurgissent, au point que, sagement, Napoléon retire ses troupes un moment isolées, dans l'île de Lobau. Par bonheur, l'armée d'Italie, commandée par le prince Eugène, parvient à rejoindre la Grande Armée, le 26 mai, après avoir battu et s'être débarrassé de l'armée de l'Archiduc Jean.

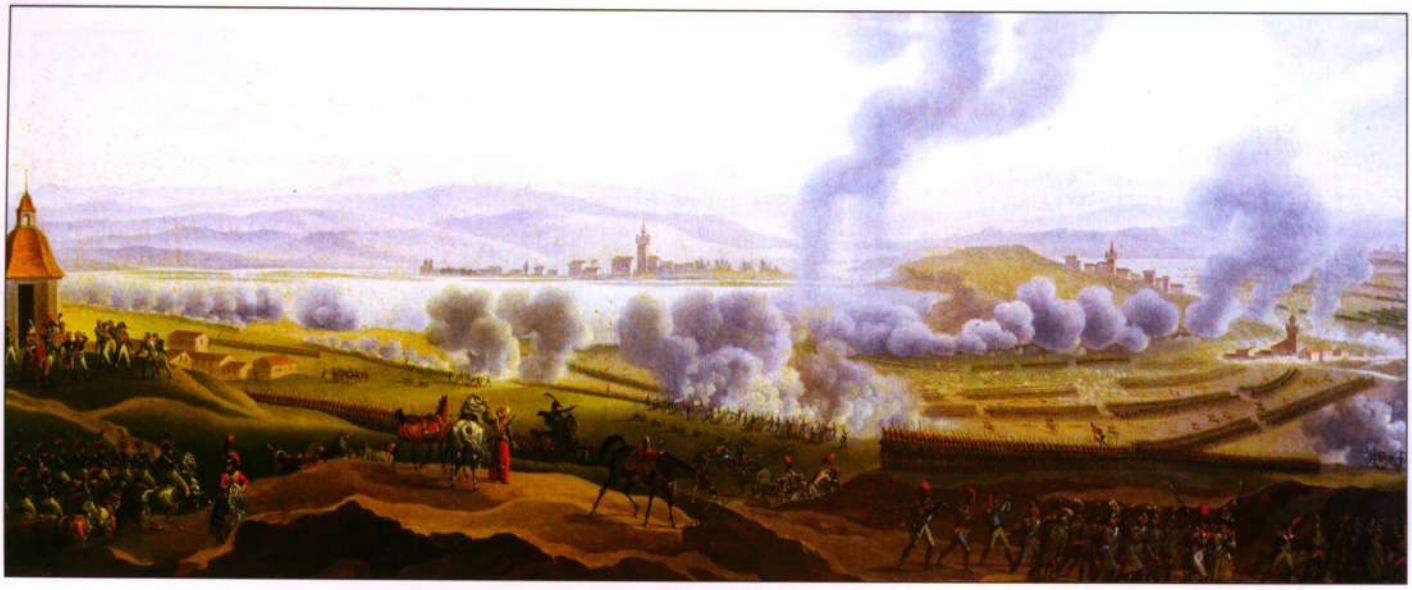
Ce renfort porte bientôt les troupes françaises à 190 000 hommes. Charles, même après avoir rallié les restes de l'armée de Jean, n'aligne plus que 150 000 soldats. La situation d'ensemble demeure néanmoins bloquée, car, bien qu'occupant Vienne, Napoléon ne peut toujours ni atteindre ni battre l'armée de l'Archiduc Charles. Le temps des folles manœuvres de 1805 semble bien loin...

LA VICTOIRE TOUJOURS : WAGRAM !

Après son échec personnel à Aspern et Essling, Napoléon décide de préparer sa nouvelle offensive avec des précautions et une application étonnante. Pendant plus d'un mois, il réorganise et réapprovisionne son armée. Il fait construire et en plusieurs endroits, de nouveaux ponts très solides. Enfin, comme lorsqu'il concevait la marche de ses corps en 1805, il prépare méticuleusement les mouvements de chacune de ses unités, dans la perspective d'une nouvelle tentative de traversée du Danube. Comme par le passé, il fait appel à la ruse, feignant une nouvelle attaque sur Aspern et Essling, afin de mieux dissimuler un passage en force, dans la nuit du 4 au 5 juillet, à l'est de l'île de Lobau. Pendant toute la journée du 5 juillet, les Français, avec l'appui de nombreux canons, vont œuvrer à l'élargissement de leur tête de pont et repousser les troupes de l'Archiduc Charles dans la plaine de Wagram et sur les hauteurs avoisinantes, mais sans jamais pouvoir rompre le front.

Le bilan de ce premier assaut est décevant, bien que la surprise tactique ait joué à plein. Napoléon a pu engager la bataille qu'il souhaitait tant. Malheureusement, il n'a pas pu la gagner ! Le lendemain, les choses auraient pu encore s'aggraver.

En effet, Charles lance une offensive par les ailes et met en difficulté l'armée française. Napoléon réagit avec force. Il dégarnit son aile gauche, pour attaquer au centre, tout en ordonnant à Davout un mouvement enveloppant par la droite. Tactique inhabituelle, Napoléon engage des masses compactes d'infanterie, puis de cavalerie sans obtenir la



décision. C'est finalement en concentrant une gigantesque batterie, en plein centre et en avant de son armée, qu'il parvient à rompre la ligne adverse. Moins habiles à la manœuvre, les soldats Français de la Grande Armée, mais aussi les Bavarois et les Italiens, se sont battus avec une fougue comparable à celle de leurs prédécesseurs.

Masséna a été héroïque, Davout brillant et le différentiel de qualité de commandement entre Français et Autrichiens à une nouvelle fois éclaté au grand jour. Mal soutenu par ses subordonnés, peu autonomes et peu impliqués dans la conception des plans, l'Archiduc Charles a, une fois encore, butté sur plus fort que lui. Ses idées de double enveloppement, le deuxième jour de la bataille de Wagram, comme son offensive du début de campagne en Bavière, se sont révélées trop ambitieuses. A l'inverse de Napoléon, Charles n'a pas su tirer parti des circonstances, en manquant l'écrasement de Davout, isolé à Ratisbonne, puis en n'osant pas donner toutes ses réserves à Essling.

La fin de la campagne n'est qu'une formalité. Charles, pour montrer qu'il n'est pas hors de combat, même s'il est irrémédiablement battu, résiste encore une semaine et livre une dernière bataille à Znaïm. L'armistice est signé le 12 juillet. L'Autriche abandonnera, lors du traité de paix signé à Vienne le 14 octobre 1809, la totalité de ses accès à la mer. Il faut dire que l'opération de soutien des Anglais en Hollande a tourné, dans l'intervalle au fiasco total et que la révolte du Tyrol a été, avec difficulté, impitoyablement écrasée.

QUELQUES FIGURES MARQUANTES DES CAMPAGNES DU DANUBE

● Antoine Richepance

Né en 1770, Richepance (ou Richepanse) fait partie, avec Lecourbe et Dessolle, du clan des généraux qui soutiennent le plus ouvertement Moreau. Issu du corps des Chasseurs, il est général de brigade en 1796, puis promu général de division en 1800, sur nomination des Consuls. D'une audace sans retenue, il est dit-on, couvert de blessures. Il est cependant au mieux de sa forme, lorsque s'ouvre la campagne de 1800. C'est au cours des opérations de l'Armée du Rhin, qu'il va accomplir, cette année-là, ses plus beaux exploits. À Engen, le 3 mai, c'est la conte-attaque de sa division, la 3e du corps de réserve, qui permet d'arrêter le mouvement enveloppant, conduit par l'Archiduc Ferdinand, contre la gauche de l'armée française. À Mösskirch, le 5 mai, c'est son arrivée à point nommé sur le champ de bataille, dans l'après-midi, qui décide de la journée. Richepance entre en effet en action au moment exact ou Kray envoie ses grenadiers tenter une ultime offensive. Encore une fois, il joue un rôle capital. Le 9 mai, à Biberach, les troupes de Richepance, commandées avec vigueur, sont les plus entreprenantes de l'armée française. On peut citer la valeur sans pareille de la 100e demi-brigade de ligne, du 5e de hussards ou du 17e dragons, qui font partie de la désormais fameuse division Richepance. Mais c'est à Hohenlinden, le 3 décembre, qu'il effectuera le plus beau fait d'arme de sa carrière. Chargé d'un mouvement tournant, pour prendre à revers la gauche autrichienne, il l'accomplit avec une telle énergie, en conduisant ses troupes l'épée au poing, qu'il jette un terrible désordre chez l'ennemi. Il est l'instrument principal de la victoire de Moreau. En semi disgrâce, à cause de sa fidélité au général en chef de l'armée du Rhin, Bonaparte lui confiera ce qui sera sa dernière mission, en le chargeant de rétablir l'autorité de la France en Guadeloupe, après la paix d'Amiens. Il meurt de fièvres en 1802, dans l'île, sa mission accomplie. Il est aujourd'hui question de débaptiser la rue Richepance, à Paris, car au travers du prisme moral déformant de notre siècle, il est « accusé » d'avoir mené une répression trop violente en Guadeloupe. Cela doit être dur à admettre pour ce soldat, dont le nom, gravé dans la pierre de l'Arc de Triomphe, est celui d'un héros la Révolution.

● Louis Nicolas Davout, Prince d'Eckmühl

Davout (1770 – 1823) fut sans aucun doute le plus capable des maréchaux de Napoléon. Connu pour son zèle révolutionnaire, il a fait une brillante carrière, dès les premières campagnes. Il se bat comme chef de bataillon à Neerwinden, puis sert en Egypte et sur le Rhin sous Desaix. Il épaule efficacement Bonaparte lors de la campagne de Marengo et fait l'étalage de qualités qui lui vaudront sa nomination comme maréchal, lors de la promotion de 1804. Les campagnes de 1805 et de 1809 vont lui fournir l'occasion de briller, même si son plus éclatant titre de gloire au regard de l'Histoire, demeure sa victoire à Auerstädt, obtenue en 1806. En 1805 comme en 1809, il commande le IIIe corps d'armée. A Austerlitz, il effectue la veille de la bataille une incroyable marche forcée nocturne, qui lui permet de tenir son rôle de blocage de l'avance austro-russe, à l'extrême droite du front français. A Eckmülh, le 22 avril 1809, il obtient le titre de Prince du même nom, en jouant un rôle déterminant dans le gain de la bataille. Dangereusement isolé avec seulement 20 000 hommes, lors de l'ouverture de la campagne de 1809, son sens tactique aigu et son autonomie naturelle lui ont permis de se sortir d'une situation délicate, se jouant au passage de l'Archiduc Charles. Un peu plus tard, lors de la deuxième journée de la bataille de Wagram, il mène encore une attaque couronnée de succès, sur la droite du front français. Il continuera ensuite à jouer les premiers rôles jusqu'à la fin de l'Empire, même si, chargé de la défense de Hambourg, il ne participera que très peu aux campagnes de 1813 et 1814. Pendant les Cent-Jours, il sera ministre de la guerre et gouverneur de Paris. Il aurait sans doute été plus utile à Waterloo ! Il est reconnu par ses contemporains, et encore aujourd'hui, comme un soldat, dur et austère, mais d'une redoutable efficacité. Il est un des meilleurs généraux de son temps, selon l'avis même de Napoléon qui fut assez jaloux de sa victoire à Auerstädt...

● Andreas Hofer

Cet aubergiste, né dans la vallée du Passeier en 1767, était déjà connu pour son patriotisme et sa haine des Français, lorsque le Tyrol fut rattaché à la Bavière en 1805. En 1809, il est chargé par Vienne d'organiser une révolte, qui fera diversion, lors de la campagne qui va s'engager. L'Archiduc Jean a promis de venir lui apporter le soutien de troupes régulières. Dès le 11 avril 1809, il entraîne derrière lui toute la population du Tyrol. Il obtient rapidement la capitulation d'Innsbruck, où stationne une faible garnison franco-bavaroise. Après Eckmülh, lorsque les Bavarois contre-attaquent au Tyrol, il les bat deux fois, les 25 et 29 mai. Ce n'est qu'avec renfort d'un corps d'armée, commandé par le maréchal Lefebvre, qu'Innsbruck est reconquise. Après Znaïm et l'armistice, Hofer, abandonné à son sort par l'armée autrichienne, ne désarme pas. Il parvient même à faire battre Lefebvre en retraite et à échapper à la répression sanglante imposée par les Bavarois et les Français. Hofer demeure en partie maître du Tyrol jusqu'à la signature de la paix, en octobre 1809, lorsqu'il reçoit l'ordre de Vienne d'arrêter l'insurrection et de se soumettre. Il commet par la suite une erreur fatale, en relançant les hostilités sur des rumeurs, fausses, de reprise de la guerre par l'Autriche. Capturé le 8 janvier 1810, il est jugé par un tribunal militaire, à Mantoue, qui le condamne à être fusillé. Andréas Hofer est un des premiers symboles de l'éveil des nationalismes en Allemagne. Son exemple devait faire des émules en Prusse, en 1813, au grand dam des intérêts français.

La bataille de Wagram. *A gauche : J.-F. Swebach-Desfontaines. Musée royal de l'armée, Bruxelles, Patrick Lorette- Giraudon. A droite : Horace Vernet, Chateau de Versailles, Lauros - Giraudon.*

L'AUTRICHE EST MISE A GENOU, TROIS FOIS EN DIX ANS

La période 1800 – 1809 est en tout point exceptionnelle dans l'histoire militaire de la France. Trois campagnes successives, sur les mêmes champs de bataille, vont administrer la preuve absolue la supériorité de l'armée française face à celle de l'Empire des Habsbourg. Grâce notamment à une à une meilleure organisation et à de meilleurs chefs, les troupes du Consulat et de l'Empire ont remporté, aux cours de ces campagnes, trois de leurs plus belles victoires : Hohenlinden, Austerlitz et Wagram. Courageuse, mais handicapée par sa lourdeur et l'inexpérience ou le conservatisme de ses généraux, l'armée autrichienne semble avoir été conçue, à cette époque, dans le dessein d'offrir à Napoléon l'occasion d'augmenter sa gloire... Kray, les Archiducs Jean, Ferdinand et Charles se sont fourvoyés dans des plans de bataille sans grande inspiration. Kray fut trop frileux, Ferdinand et Jean, en voulant battre les Français sur leur propre terrain, l'offensive et la mobilité, ont récolté de terribles leçons (Ulm et Hohenlinden). Charles, grand capitaine, a sans aucun doute été le plus tenace des adversaires de Napoléon.

Sa campagne de 1809 aurait pu le conduire à la victoire, s'il n'avait manqué d'audace ou de réalisme dans les moments clés. Moreau, en solide tacticien, a obtenu ses succès en bataillant ferme. Il s'est hissé dans la catégorie des grands généraux, mais ses victoires ont vites été oubliées, devant l'ampleur de celles de Napoléon. Quelles que soient les circonstances, vent arrière en 1805 ou vent de face en 1809, Napoléon a démontré qu'il était l'un des meilleurs capitaines de l'histoire. Il a su fixer le cap (Ulm), exploiter le terrain (Austerlitz), faire face aux tempêtes (Essling) et donner toutes les voiles (Wagram). Il a surtout écrit, entre septembre et décembre 1805, les pages les plus glorieuses de l'histoire de France. Le soleil d'Austerlitz brillera encore longtemps... ❐

BIBLIOGRAPHIE

– *La Revue Napoléon* n°2, n°4 et n°6, collectif, Editions de la Revue Napoléon

– *Histoire militaire de la France (1715-1870)*, sous la direction de Jean Delmas, PUF

– *Les Guerres napoléoniennes (1796-1815)*, de Gunther E. Rothenberger, Autrement (Atlas des Guerres)

– *La deuxième campagne d'Italie 1800*, de Jean Tranié et J-C. Carmigniani, Pygmalion

– *Napoléon et l'Autriche*, de Jean Tranié et J-C. Carmigniani, Copernic

– *An Encyclopedia of Battles*, de D. Eggenberger, Dover Publication

– *The Napoleonic Source Book*, de Philip J. Haythornthwaite, Arms and Armour

Remerciements :

Toutes les photographies en couleurs, qui illustrent cet article, sont l'œuvre de Riccardo Rinaldi, de Mantoue. Elles ont été prises les 28 et 29 avril 2001 à la Sarzana, (près de la Spezia), lors d'une reconstitution en l'honneur des soldats de Napoléon. Cette manifestation est organisée à la Sarzana, car la famille Buonaparte est originaire de cette ville.

Merci également à Bernhard Voykowitsch, pour les ordres de bataille autrichiens.

LA COMPOSITION DES ARMEES

● **Campagne de 1800**

Au passage du Rhin (25 avril 1800)

Armée du Rhin : Moreau commandant en chef, 110 000 hommes en ligne, dont 15 000 cavaliers et une centaine de canons :

– Aile gauche : Sainte Suzanne (divisions Souham, Legrand, Delaborde et Colaud) - 15 000 hommes

– Centre : Gouvion Saint-Cyr (divisions Ney, Baraguey d'Hilliers, Tharreau et Desbruys puis Sahuc) – 30 000 hommes

– Aile droite : Lecourbe (divisions Vandamme, Montrichard, Lorge et Nansouty) – 40 000 hommes

– Réserve : Moreau (divisions Delmas, Bastoul, Richepance, d'Hauptoul) – 25 000 hommes

Armée autrichienne : Kray commandant en chef, 123 000 hommes en ligne, dont 26 000 cavaliers :

– Aile gauche : Reuss (division Hiller, brigades Linken, Jellacic, Auffenberg et Dedovich) – 30 000 hommes

– Centre : Nauendorf (divisions Archiduc Ferdinand, Charles de Lorraine Lindenau et Kollowrath) – 43 000 hommes

– Aile droite : Sztaray (divisons Prince de Vaudemont, Kienmayer et Gyulaï) – 50 000 hommes

● **Campagne de 1805**

Au passage du Rhin (26 septembre 1805)

Grande Armée : Napoléon, 200 000 hommes
Garde, Bessières – 5 500 hommes
I^er^ corps, Bernadotte - 14 000 hommes
II^e^ corps, Marmont – 20 000 hommes
III^e^ corps Davout – 25 000 hommes
IV^e^ corps Soult – 37 000 hommes
V^e^ corps Lannes – 16 500 hommes
VI^e^ corps Ney – 24 500 hommes
VII^e^ corps Augereau – 12 000 hommes
VIII^e^ corps, Mortier – 6 000 hommes
Réserve de cavalerie, Murat – 17 000 cavaliers
Armée Bavaroise : Deroi – 22 500 hommes

Avant la capitulation d'Ulm, le 6 octobre 1805

Armée austro-russe : Archiduc Ferdinand et Koutousov, 150 000 hommes :

Armée autrichienne : Ferdinand, 72 000 hommes dont 12 000 cavaliers
Corps Kienmayer – 16 000 hommes
Corps Schwarzenberg – 14 000 hommes
Corps Riesch – 17 000 hommes
Corps Wermeck – 13 000 hommes
Corps Jellacic – 12 000 hommes
Armée russe : Koutousov – 38 000 hommes
Armée de renfort russe : Buxhöwden – 40 000 hommes

● **Campagne de 1809**

Armées françaises au 1^er^ juin 1809

Armée d'Allemagne : Napoléon, 215 600 hommes
Garde impériale, - 11 500 hommes
II^e^ corps, Oudinot – 23 000 hommes
III^e^ corps Davout – 35 000 hommes
IV^e^ corps Masséna – 30 000 hommes
VII^e^ corps (Bavarois), Lefebvre, 25 000 hommes
VIII^e^ corps (Wurtembergeois), Vandamme – 19 500 hommes
IX^e^ corps (Saxons), Bernadotte – 20 500 hommes
X^e^ corps (Westphaliens), Jerome – 20 500 hommes
Corps de réserve, Junot – 18 600 hommes
Réserve de cavalerie, Bessières – 12 000 hommes
Armée d'Italie : Eugène, 56 800 hommes :
Aile droite, Macdonald – 15 600 hommes
Centre, Grenier – 16 200 hommes
Aile gauche Baraguey d'Hilliers – 13 000 hommes
Cavalerie, Grouchy – 12 000 hommes
Armée Polonaise : Poniatowski, 11 300 hommes
Armée de Dalmatie : Marmont (XI^e^ corps), 14 000 hommes

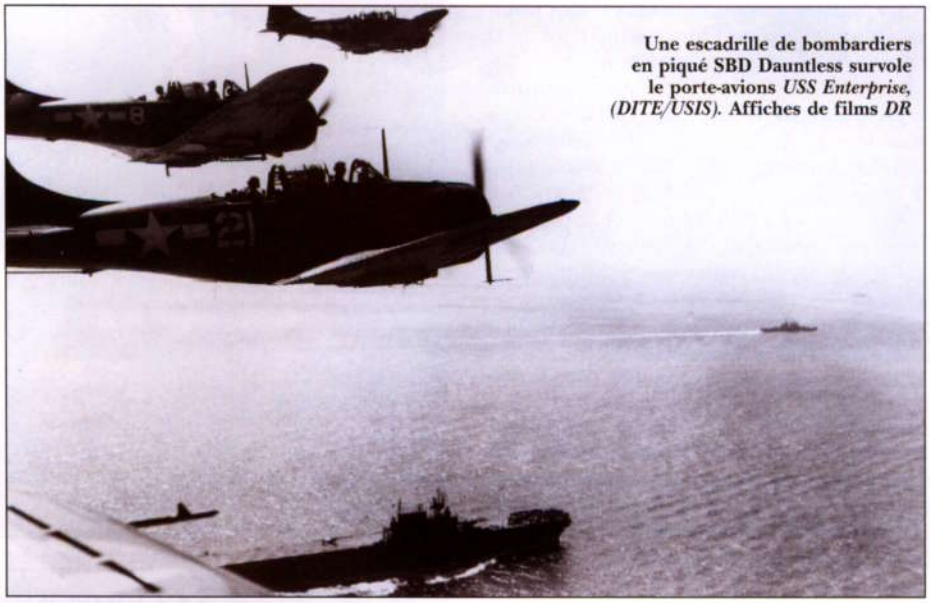
Armées autrichiennes au 1^er^ avril 1809

Armée Autrichienne : Archiduc Charles, 235 500 hommes :
I^er^ corps, Bellegarde – 28 000 hommes
II^e^ corps, Kollowrath – 26 000 hommes
III^e^ corps, Hohenzollern – 25 000 hommes
IV^e^ corps, Rosenberg – 28 000 hommes
V^e^ corps, Archiduc Louis – 28 000 hommes
VI^e^ corps, Hiller – 36 000 hommes
VII^e^ corps (armée de Pologne) : Archiduc Ferdinand – 40 000 hommes
I^er^ corps de réserve de cavalerie, Liechenstein – 15 000 cavaliers
II^e^ corps de réserve de cavalerie, Kienmayer – 9 500 cavaliers
Armée d'Italie : Archiduc Jean, 50 000 hommes
VIII^e^ corps, de Chasteler, 26 000 hommes
IX^e^ corps, Gyulaï – 24 000 hommes
Armée d'insurrection hongroise : 36 000 hommes
Garnisons et dépôts, 180 000 hommes

GUERRE DU PACIFIQUE

Les batailles aéronavales

L'HISTOIRE DU PORTE-AVIONS est très courte, les premiers essais furent faits à la fin de la première guerre mondiale et les navires furent développés au cours des années vingt et trente, mais c'est vraiment la guerre du Pacifique qui révéla leur efficacité.



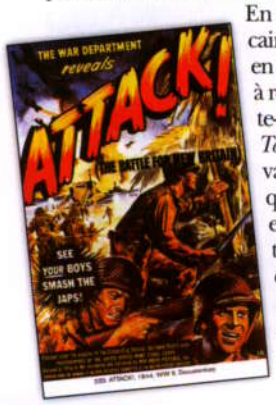
Une escadrille de bombardiers en piqué SBD Dauntless survole le porte-avions *USS Enterprise, (DITE/USIS).* Affiches de films *DR*

Luc OLIVIER

Pour la première fois, le porte-avions fut engagé dans des batailles uniquement aéronavales où aucun adversaire n'était à portée de canons et où les conditions météo, la chance, la valeur des pilotes et la qualité des appareils jouèrent les rôles principaux.

Avant la guerre du Pacifique aucune amirauté ne pensait sérieusement au porte-avions comme une arme décisive, mais plutôt comme un outil de reconnaissance et de harcèlement. Après la guerre, le porte-avions était devenu le navire fondamental de la flotte. Les Japonais furent les premiers à prendre conscience de la puissance de l'aviation embarquée et de l'intérêt de la concentrer : Pearl Harbor en est un superbe exemple. Pourtant la logique ne fut pas comprise à tous les niveaux de l'état-major, ainsi la destruction des porte-avions américains ne fut pas une priorité du raid sur Pearl Harbor et, de même six mois plus tard à Midway, il ne fut pas jugé important de concentrer tous les porte-avions dans une même force de frappe.

En revanche les Américains retinrent la leçon et en 1943 ils commencèrent à regrouper tous leurs porte-avions dans une même *Task Force* – 38 ou 58 suivant le commandant – qui devint invulnérable et causa des dégâts mortels aux bases et flottes ennemies. Nous allons chronologiquement passer en revue les principaux engagements aéronavals de la guerre.



PEARL HARBOR, 7 DÉCEMBRE 1941

Suivant le camp, Pearl Harbor est soit une grande victoire obtenue par surprise et par ruse, soit le plus grand acte d'infamie du vingtième siècle. Inspirée du raid anglais sur Tarente contre la marine italienne, cette opération était vue comme le seul moyen de neutraliser la flotte du Pacifique, afin de permettre la capture du sud-est asiatique et de ses ressources. La flotte aéronavale japonaise eut beaucoup de chance dans son approche et parvint à 200 miles nautiques de l'île d'Oahu sans être détectée et sans que la guerre ne fût déclarée, mais du côté américain, la négligence et le manque de préparation jouèrent une grande part dans le massacre initial. Répartis sur six porte-avions, 360 avions lancés en deux vagues mirent hors de combat cinq cuirassés, trois croiseurs et plus de 180 avions, pour la perte de seulement 29 aéronefs. Le succès fut total mais, par manque de carburant et inquiets des réactions possibles de l'ennemi, les Japonais s'éloignèrent rapidement. On a longtemps discuté des opportunités perdues par la flotte japonaise, comme le fait d'avoir manqué les deux porte-avions américains ou de ne pas avoir lancé une troisième vague d'avions pour neutraliser les installations portuaires et les réserves de carburant. Il est sûr que vu la suite de la guerre, la concrétisation de ces opportunités aurait pu changer le caractère des batailles suivantes. Mais à l'époque, le raid fut perçu par les deux camps comme très risqué et comme une grande victoire japonaise obtenue à peu de frais.

RAID DANS L'OCÉAN INDIEN, 5-9 AVRIL 1942

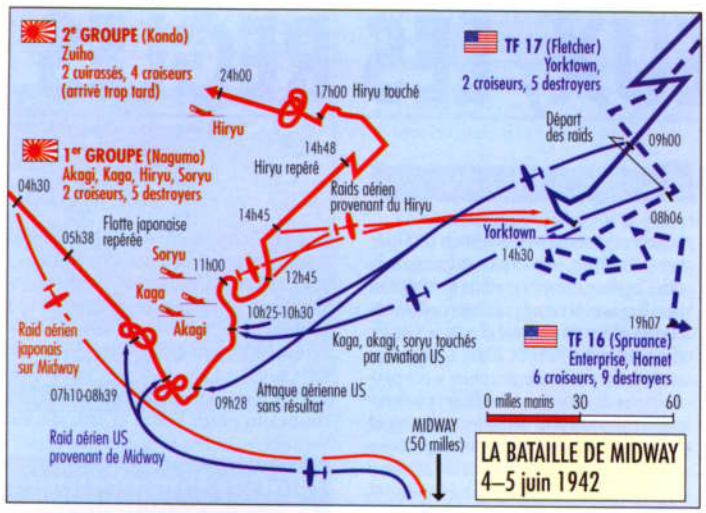
Pour parachever leurs succès en Asie, les Japonais montèrent un raid contre la marine anglaise en Inde. Six porte-avions semèrent la terreur dans l'Océan Indien pendant une quinzaine de jours. Après avoir neutralisé les bases cingalaises de Trincomalé et Colombo et coulé un porte-avions et deux croiseurs anglais, la flotte japonaise s'avança jusqu'en Inde, coulant un fort tonnage de navires marchands et affolant complètement l'amirauté anglaise. Ce raid, malgré la terreur engendrée chez les alliés, n'aura pas de suite car les Japonais ne prévoient pas d'envahir l'Inde : Guadalcanal va rapidement devenir le théâtre principal des événements. Cette campagne est un excellent exemple de la capacité des porte-avions à porter la terreur chez l'ennemi grâce à la mobilité des navires et la puissance de l'aviation embarquée.

MER DE CORAIL, 7-8 MAI 1942

La bataille de la mer de Corail est le premier véritable affrontement aéronaval de la guerre, au cours duquel les avions décidèrent de l'issue de la bataille, sans que jamais l'ennemi ne fût à portée de vue. Les Japonais, suite à leurs succès initiaux, décidèrent de s'aventurer plus loin en s'emparant de l'archipel des Salomons et du sud de la Papouasie-Nouvelle Guinée. Une flotte de transport escortée de trois porte-avions, s'empare de Tulagi et de Guadalcanal pour y installer une base d'hydravions, puis continue vers Port Moresby, dernière base en Nouvelle-Guinée, avant l'Australie. Les Américains décident alors de s'opposer à ce débarquement avec leurs deux porte-avions présents à Nouméa. Après de nombreuses recherches et occasions manquées de part et d'autre, l'aéronavale américaine coula un pétrolier, puis les combats s'enchaînairentt avec la perte d'un porte-avions de chaque côté, et la mise hors de combat du deuxième porte-avions américain. La victoire japonaise fut modérée par l'annulation du débarquement sur Port Moresby. Les Japonais pensèrent pouvoir s'emparer du port australien par une offensive terrestre à travers la piste de Kokodai, mais ce sera un échec sanglant.

Suite page 39

Suite de la page 30



Midway, 4-5 juin 1942

Malgré l'échec de l'invasion de Port Moresby, l'amirauté japonaise pensait toujours à l'offensive avec l'idée de détruire la flotte américaine dans une grande bataille d'anéantissement. Ainsi un plan fort complexe fut mis en œuvre avec une force de diversion pour capturer trois îles des Aléoutiennes, et une force principale prévue pour débarquer sur Midway et comprenant une puissante flotte de surface et cinq porte-avions. L'objectif était autant de s'emparer d'un atoll perdu que de faire réagir la flotte américaine. Malheureusement pour les Japonais, le service renseignement américain parvint à décrypter les plans nippons, ce qui permit à Nimitz de concentrer les trois porte-avions disponibles face cette menace. Durant la bataille, les Japonais commirent de nombreuses erreurs, tandis que les Américains eurent beaucoup de chance, ce qui leur permit de couler quatre porte-avions japonais pour le prix d'un seul porte-avions américain. Il est vrai que les porte-avions américains étaient plus robustes et que les porte-avions japonais furent surpris remplis d'avions équipés sur le pont d'envol, mais les mauvais choix de l'amiral japonais pesèrent lourdement. Les Japonais se replièrent sans avoir débarqué à Midway, se contentant de deux îles des Aléoutiennes.

Les Salomons Orientales, 23-25 aout 1942

Après le débarquement américain sur Guadalcanal et l'échec de sa réaction initiale, le Japon s'efforça d'envoyer des renforts pour rejeter l'ennemi à la mer. Fin août, un large convoi escorté de trois porte-avions quitta Truk pour renforcer Guadalcanal. En réaction, les Américains rassemblèrent une flotte comprenant également trois porte-avions. La bataille eut lieu selon le schéma désormais classique d'une lutte entre aéronefs. Aucun porte-avions ne fut perdu, mais les Japonais renoncèrent à leur mission de renforts. Ce fut l'une des premières fois où l'action des radars américains fut déterminante dans les repérages d'avions ennemis.

Santa Cruz, 25-26 octobre 1942

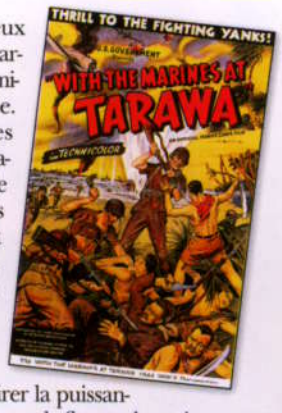
Fin octobre, les Japonais montèrent encore une opération massive pour libérer Guadalcanal. Deux cuirassés devaient bombarder Henderson Field, la piste d'atterrissage américaine, pendant que des troupes fraîchement débarquées attaqueraient sur terre, sous la protection de trois porte-avions. Les Américains, malgré un manque temporaire de navires disponibles, réagirent avec deux porte-avions. Une grande bataille aéronavale eut lieu au nord des Salomons et se solda par la perte d'un porte-avions américain et la neutralisation de l'ensemble de l'aéronavale des deux camps. Malgré cette victoire tactique japonaise, la marine et les avions américains repoussèrent les navires japonais devant Guadalcanal et l'offensive terrestre fut un échec.

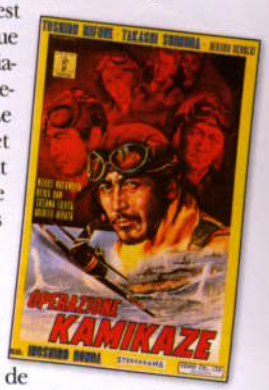
Premiere bataille de la mer des Philippines, 12-20 juin 1944

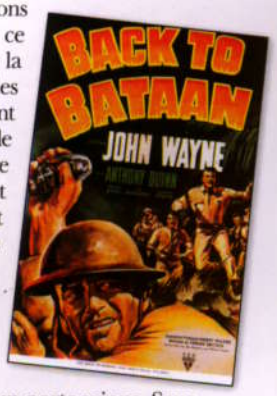
Après la capture des îles Gilbert et Marshall, la prochaine cible sur la route du Japon est l'archipel des Mariannes, notamment les îles de Saipan, Tinian, et Guam. La puissante *Task force* 58, composée de quinze porte-avions, soit presque un millier d'appareils, doit couvrir une force de débarquement comprenant trois divisions dont deux de marines. Les Japonais, ayant reconstitué leur force aéronavale, mettent en œuvre le plan A consistant à accepter la bataille pour protéger la ligne avancée de défense, comptant sur le soutien efficace de l'aviation basée à terre. Apprenant qu'une force d'invasion se présente devant les Mariannes, la flotte combinée japonaise quitte son mouillage au sud des philippines avec neuf porte-avions équipés de nouveaux avions et une forte escorte. Après quelques journées angoissantes de recherche, les deux flottes se repèrent avec un avantage japonais car leurs avions ont une portée plus grande. Des 326 appareils japonais qui attaquent en quatre vagues, moins d'une centaine percent la défense pour n'endommager qu'un seul cuirassé. L'efficacité des patrouilles aériennes américaines fit qualifier la bataille de chasse au canard. La réaction des porte-avions américains, chargés de protéger les transports, fut limitée avec seulement un porte-avions ennemi détruit. Les sous-marins, de leur côté, coulèrent deux autres porte-avions. La réaction japonaise fut donc un échec qui entraîna la disparition de l'ensemble des avions disponibles et ne permis pas d'éviter la chute des Mariannes. La perte de la ligne avancée entraîna la chute du gouvernement Tojo, remplacé par un gouvernement moins dur.

Deuxieme bataille de la mer des Philippines, 22-25 octobre 1944

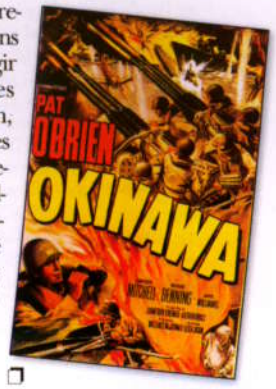
Nimitz ayant capturé les Mariannes et Mac Arthur, la Nouvelle-Guinée, l'objectif suivant est l'archipel des Philippines, avec l'île de Leyte comme première cible. Le 20 août, après un puissant bombardement, deux divisions américaines débarquèrent. La réaction de l'amirauté japonaise fut rapide. Suite à la bataille des Mariannes, la force aéronavale japonaise était très faible car elle avait perdu trois porte-avions et quasiment tous ses avions. En revanche, les cuirassés étaient encore puissants et intacts. L'idée de l'amiral Toyoda va être d'utiliser ses porte-avions inutiles pour attirer la puissante *Task force* aéronavale au nord afin que les cuirassés, arrivant du sud-ouest s'infiltrent dans les défenses alliées pour couler les transports. La bataille qui manqua d'être un succès japonais peut être découpée en quatre phases. La première phase a lieu à l'ouest des Philippines, avec l'attaque par les sous-marins et l'aviation américaine d'une première flotte japonaise. Le super-cuirassé Musashi et trois croiseurs lourds sont coulés, ce qui inquiète le commandement japonais qui se replie provisoirement. La deuxième phase est la bataille du détroit de Surigao entre deux flottes de surface, les Japonais sont surclassés par la puissance de la flotte américaine et sont anéantis, perdant deux cuirassés et un croiseur lourd. La troisième phase est la bataille du cap Engano où les porte-avions japonais, sans avions et servant d'appât, sont détruits par les seize porte-avions de la *Task force* 38. Les Japonais arrivent cependant à attirer les porte-avions américains loin au nord, ce qui les neutralisera pour la suite de la bataille, mais les six porte-avions présents sont anéantis. Enfin, la bataille de Samar durant laquelle quatre cuirassés dont le Yamato et six croiseurs lourds vont affronter six porte-avions d'escorte et sept destroyers. Effrayée par l'aviation américaine et manœuvrés par les destroyers, la flotte japonaise va être totalement inefficace, ne coulant qu'un porte-avions. Sans raison claire, les japonais vont se replier au lieu de se sacrifier, comme l'avait demandé leur amirauté. Cette immense bataille, la plus grande jamais engagée, sonne le glas de la marine japonaise qui n'interviendra désormais plus face à l'ennemi.







La flotte ennemie entièrement détruite, les porte-avions américains vont pouvoir agir à leur guise, ravageant les côtes et les ports du Japon, neutralisant les aérodromes et soutenant les débarquements alliés. Jamais une telle puissance n'aura été rassemblée auparavant, et elle servira de modèle pour les flottes de l'après-guerre dont les supers porte-avions nucléaires américains sont les directs descendants. ❐



LES BOITES, LES JEUX, LES REGLES

Sur le front de l'édition

ORIGINS 2001 : NEWS AND PREVIEWS

Origins étant la plus importante convention américaine (et mondiale) de jeu d'histoire – reportage dans le prochain numéro – les éditeurs de jeu s'alignent pour y sortir les nouveautés de l'année. En exclusivité pour *VaeVictis*, chacun nous a présenté ses dernières nouveautés et les projets en cours.

● **GMT,** Californie : *The Wilderness War* et *Zero* étaient les dernières nouveautés présentées au salon, en plus de quelques jeux de cartes. Parmi les P500 qui seront bientôt édités, Gene Billingsley nous a parlés de *This Accursed Civil War* de Ben Hull sur des batailles de la Guerre Civile Anglaise, *Red Badge of Courage*, le dernier Berg sur les batailles de Manassas et *Reds !* le dernier Ted Raicer sur la Guerre Civile Russe.

● **Columbia Games,** Etat de Washington : Cette sympathique firme canadienne familiale, installée de l'autre côté de la frontière présentait *Pacific Victory*. *Liberty* est le prochain jeu sur le principe des cubes en bois et grand hexagones. Il traitera de la Guerre d'indépendance américaine et des Guerres Franco-Indiennes du Canada.

● **Clash of Arms,** Pennsylvanie : Un logiciel d'aide pour la série *Battle in the Age of Napoleon*, est en cours de *débuggage*. La version beta pour *Eylau* est téléchargeable *sur* ***www.grognardsim.com***. *Fear God & Dreadnoughts*, est le nouveau jeu de Larry Bond sur les combats navals entre 1900 et 1924. Il est typique des productions navales de CoA : jouable avec des figurines, sans carte, mais livré avec des pions magnifiques. Le volume IV des *Battles in the Age of Reason* est en cours de finition, il aura pour sujet les batailles de Brandywine et Germantown de la Guerre d'indépendance américaine. Enfin, le prochain jeu napoléonien opérationnel de Ed Wimble sera sur Elshingen et le prochain jeu tactique napoléonien est prévu pour l'automne 2002, ce sera le volume XII des *Battles in the Age of Napoleon* sur la bataille de Dresde en 1813.

● **Decision Games,** Californie : Le numéro 206 de *S&T* vient de paraître avec en encart *Forgotten Axis : Romania, 1941-42* sur une bataille du front de l'est mettant en avant les Roumains. *Cherkassy Pocket*, un nouveau jeu en boite simule la bataille pour la poche de Korsun en 1944. Les prochains jeux prévus, en dehors des *S&T*, seraient *Advanced ETO* et *Pacific Battles Serie* sur trois batailles : Bataan, Guadalcanal et Singapour.

● **The Gamers,** Illinois : *Guderian's Blitzkrieg II* faisait sa première apparition. Dean Essig nous a présenté le calendrier des prochains jeux des différentes séries : *Shiloh* de la RCWS, doit sortir en novembre. Pour l'an prochain sont prévus : *OCS Korea 1951* sur le début de la Guerre de Corée, *TCS Screaming Eagles* sur l'opération Market Garden, *NBS Talavera* sur la bataille du même nom et *SCS Operation Michael* sur une offensive allemande de 1918.

● **Eagle Games,** Illinois : cette toute nouvelle compagnie très dynamique présentait trois jeux inspirés de *Risk* mais avec des régles plus proches du jeu d'histoire, un matériel luxueux composé de figurines et d'une superbe grande carte : *The American Civil War*, *War ! Age of the Imperialism* et *Napoleon in Europe*. Les sorties sont prévues pour cet automne.

● **Moments in History – Critical Hit,** New York : Côté nouveautés, *Götterdämmerung*, *Combat ! Rangers* et *Guerra Civil*, un module *ASL* complet sur la Guerre Civile Espagnole sont parus. Dans les mois prochains, plutôt du côté Moments in History, *D-Day*, *The Great Crusade in Europe* et *Tobruk*, deux simulations très détaillées et massives, devraient être disponibles.

● **Avalanche Press,** Virginie : *The Great War at Sea Mediteranean Deluxe*, *Heroes of the Soviet Union* et *Winter Fury* sont sortis pour le salon. Pour l'an prochain, *Plan Red* devrait simuler les affrontements hypothétiques entre Américains et Anglais dans les Caraïbes au tournant du siècle. *Ironclads* est prévu pour étendre la série aux batailles navales de la Guerre de Sécession. Un jeu sur Austerlitz est en cours de conception par Rob Markham. Et du même auteur, *Montcalm and Wolfe* devrait être réédité. Enfin un scoop majeur, le *Third Reich* de John Prados, pas la version Advanced mais celle de base, initialement édité par Avalon Hill devrait ressortir dans une version relookée.

● **Markham Design,** Connecticut : *Arginussae*, un énorme jeu sur des combats de galères à l'échelle un pour un est disponible en très faible quantité pour les *collectors*. Dans la série *DTP*, pour l'an prochain sont prévus : *Plassey and Sooty* sur deux batailles coloniales en Inde au XVIII[e], *Marengo* sur la bataille du même nom et *Guadalaraja* sur une bataille de la Guerre Civile Espagnole.

● **OSG,** Maryland : Kevin Zucker, l'âme d'OSG, vient juste de sortir *Highway to the Kremlin*. Le prochain jeu prévu est une simulation stratégique napoléonienne avec une carte *Point to point* et des cartes à jouer, conçu par Guillaume Bertrand, un français québécois.

GUDERIAN'S BLITZKRIEG II, THE CAMPAIGN IN CENTRAL RUSSIA

Le nouvel opus de l'*Operational Combat Serie* de The Gamers, le volume 8 pour être précis, est publié dans une grosse boîte typique des nouvelles productions de The Gamers. Conçu originellement comme une réédition de *Guderian's Blitzkrieg*, le premier volume de la série, le jeu a été élargi dans le temps et dans l'espace. Il simule maintenant toutes les opérations du Groupe d'Armée Centre allemand entre 1941 et 1943. Les auteurs ont même prévu de le relier à un prochain jeu de la série : *Case Blau* qui simulera les actions plus au sud et à *Enemy at the Gates*, paru précédemment. Sept cartes sont fournies pour couvrir le théâtre d'opération de Smolensk à Moscou et de Yaroslav jusqu'à Voronezh, avec un agrandissement doté de méga-hex pour la région autour de Moscou. 2 280 pions représentent toutes les unités ayant participé aux différentes actions militaires ainsi que de très nombreux marqueurs et différents pions de corrections pour d'autres jeux de la série. Les règles livrées sont celles de la version 3.00, standard depuis *Sicily*. Enfin un volumineux livre de règles spécifiques complète la boite. Il comprend très peu de nouvelles règles, mais plutôt 19 scénarios et campagnes. Trois petits scénarios retracent l'avancée initiale du Groupe d'Armée Centre en direction de Moscou entre octobre et novembre 1941. Huit scénarios de taille moyenne permettent de revivre les moments forts de l'attaque sur Moscou, de la contre-attaque d'hiver, puis les petites opérations de l'été et de l'automne 1942. Un scénario non-historique imagine même l'offensive de 1942 face à Moscou au lieu d'aller vers Stalingrad et le Caucase. Enfin, huit scénarios de campagne débutant entre 1941 et 1942 et s'étendant jusqu'à l'été 1943 simulent toutes les possibilités historiques ou non du théâtre d'opérations, le plus long durant 178 tours. Avec ce volume, Dean Essig signe un chef-d'œuvre aussi bien quantitatif que qualitatif, car le front de l'Est semble être le théâtre d'opérations où *OCS* est le plus à l'aise.

Guderian's Blitzkrieg II, The Campaign in Central Russia Oct 1, 1941 to May 30, 1943, conçu par Dean Essig et publié par The Gamers, est un jeu en anglais assez complexe comprenant 2280 pions, plus 140 pions bonus, sept cartes, une collection d'aides de jeu et deux livrets de règles.

LucOLIVIER

GÖTTERDÄMMERUNG

Il n'y a eu précédemment qu'une tentative pour couvrir les tout derniers moments de la chute du troisième Reich : *Berlin 45* de John Desh, créé pour *XTR Command Magazine*, qui était plutôt un jeu pour débutants. Avec leur dernière production, Moments in History nous présente une simulation nettement plus approfondie. Désormais réduite à l'ombre de ce quelle a été jadis, l'élite de la Wehrmacht est représentée par de minuscules unités. Les prestigieuses divisions Grossdeutschland, Hermann Göring et Führer Begleit côtoient les médiocres troupes de réserve de la marine, les bleus de la Hitlerjugend et les retraités de la Volkssturm. En comparaison, les corps russes ont l'air de mastodontes, ils sont en moyenne dix fois plus puissants que leurs homologues germaniques, et sont même renforcés par quelques Polonais et Américains. Ici, Goliath est bolchevique et Adolf-David a quelques chances de gagner grâce à des conditions de victoire contraignantes et des événements aléatoires. *Götterdämmerung* compte 420 pions colorés, dont le plus spectaculaire est sûrement celui représentant le Führer lui-même. La carte, particulièrement bien réussie, couvre les alentours de Berlin entre Settin et Dresde, de

l'Oder jusqu'à l'Elbe à raison de 5.5 km l'hex. Agréable particularité, la présence d'un agrandissement du centre de Berlin permettant de simuler, à 900 mètres l'hex, de façon plus tactique la bataille pour la ville. Au printemps 1945, le Haut Commandement allemand n'avait pas réservé beaucoup de troupes pour couvrir la capitale, l'ensemble des unités survivantes tenait le front. Le joueur peut évidemment adopter une stratégie différente et tenter une revanche de Stalingrad. La séquence de jeu, qui compte neuf étapes, est heureusement interactive. Les 16 pages de règles du concepteur Masahiro Yamazaki sont claires et bien présentées, il signe aussi la carte et les pions.

Götterdämmerung, Twilight of the Gods : Fall of Berlin, 1945, publié par Moments of History (Critical Hit) en Anglais, complexité moyenne, 12 tours représentant deux jours chacun, une carte, 420 pions, un livret de règles.

SEELOW & KÜSTRIN 1945

Le septième numéro du magazine nippon *Six Angle* vient de paraître, il comprend plus de 50 pages. Ce numéro est principalement consacré à l'assaut final russe contre l'Allemagne nazie au printemps 1945. Il débute par une vaste analyse de l'environnement historique du jeu *Götterdämmerung* du compatriote Masahiro Yamazaki. Tout étant écrit en Japonais, je me contenterai de dire que les différentes cartes montrant les positions des troupes en Prusse et autour de Berlin sont des plus intéressantes. En encart, *Six Angle* propose *Seelow & Küstin 1945* du prolifique Yamazaki. La carte est sans contredit une des plus belles petites cartes que j'ai eu la chance de voir. Elle couvre, à raison de 960 m l'hex., le territoire compris entre les villes de Seelow et de Küstin, à l'Est de Berlin, sur l'Oder. Elle mesure 41 sur 30 cm. Le graphiste, également Yamazaki, donne l'impression que les forêts sont en 3D. Les 198 pions cartonnés, aussi de

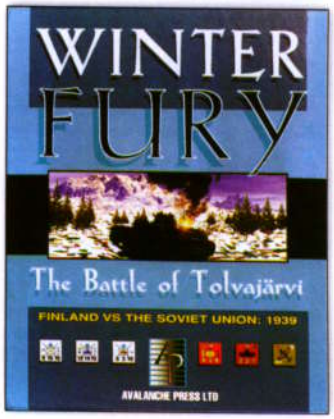
Yamazaki, sont de facture plus classique. Le jeu comprend deux scénarios : la contre-attaque allemande pour libérer et reprendre Küstrin, le 27 mars 1945 et l'assaut russe des hauteurs de Seelow trois semaines plus tard, le 16 avril. L'échelle est tactique avec des régiments et des brigades russes opposées à des bataillons allemands, les parties dénombrant 12 tours de trois heures. La séquence de jeu compte 12 étapes, l'artillerie et les blindés tirant à plusieurs reprises durant chaque tour. Houra pour le camarade Zhukov !

Seelow & Küstrin 1945 de *Six Angle* n° 7, été 2001, est un jeu de complexité moyenne. Un livret de règles de 12 pages en anglais est fourni avec le magazine qui lui est en japonais exclusivement. 264 pions dont 66 pour Zaporozhye 1943, un de leur précédent jeu.

Mario VALLEE

Winter Fury

Quatrième jeu de la série *Blood on the Snow*, *Winter Fury* d'Avalanche Press poursuit l'analyse du conflit russo-finlandais de l'hiver 1939. Plus faibles en nombre et moins bien équipés, les Finlandais vont donner beaucoup de fil à



retordre aux rouges grâce à leur moral de fer et leur grande mobilité, à ski en particulier. Le système de jeu est simple et convivial : on tire au hasard les impulsions qui activent les armées (voir *Vae Victis* 18 pour une description complète). Dans cet opus, la météo est particulièrement importante. Les 140 pions son assez bien réussi. En revanche, la carte est horrible : des milliers de petits sapins verts recouvrent un fond blanc. On hallucine à la regarder plus de cinq secondes. Elle couvre les environs de Tolvajärvi et Ilomantsi au nord du lac Ladoga, à deux km l'hex. Chaque tour dure une journée et le jeu s'étend sur 24 tours. Les unités sont des bataillons et des compagnies. Trois scénarios sont proposés et le jeu peut être jumelé avec *Blood on the Snow*, le premier jeu de la série.

Winter fury, The Battle of Tolvajärvi, Finland vs The Soviet Union : 1939. Un jeu de Mike Bennighof publié par Avalanche Press. Jeu simple en anglais de 140 pions comprenant 12 pages de règles et une carte de 80 cm x 60 cm.

Wilderness War

Le très attendu *Wilderness War*, publié par GMT, est enfin disponible. Dans la grande lignée des *Hannibal*, *For the People* et *Paths of Glory*, cette magnifique production relate la guerre Franco-britannique au Canada et en Nouvelle-Angleterre de 1755 à 1760. Chaque tour de jeu dure six mois, les unités représentant des bataillons et des régiments. Une belle carte en *Point to point*, c'est-à-dire, sans hexagones mais avec des cases reliées par des routes ou rivières, couvre la zone d'opération qui va de Baltimore à Québec et du lac Erié jusqu'à la forteresse de Louisbourg. Ayant bénéficié de l'expérience de Rob Markham pour son *Montcalm and Wolfe*, l'équipe de GMT a mis l'accent sur les raids en territoire ennemi, la construction d'éléments défensifs et de routes de ravitaillements. Ici, les

batailles rangées sont plutôt rares car il y a peu de soldats et beaucoup de territoire à couvrir, les sièges et l'attrition sont les éléments clefs du conflit. D'un côté, les Anglais sont supérieurs en troupes régulières et leur marine contrôle les mers. De l'autre, les Français sont appuyés par la milice locale, les coureurs des bois et de très fortes alliances avec les nombreuses tribus indiennes représentées dans le jeu. Une base de plastique permet de tenir les 23 chefs en position verticale. Les pions, les marqueurs et les cartes à jouer qui contrôlent toutes les actions, sont de très belle facture. Il y a trois scénarios et une grande campagne. Pourriez vous gagner la portion américaine de la guerre de sept ans ? Et si les Plaines d'Abraham avaient été une grande victoire française... Critique complète dans le prochain numéro.

Wilderness War, The French & Indian War de Volko Ruhnke, développé par Rob Winslow paru chez GMT est un jeu en anglais de complexité moyenne/simple. Il compte 271 pions, 70 cartes à jouer, une carte standard, un livret de règles de 16 pages, un guide de jeu de 24 pages et deux tables de combat, dans une superbe boite signée Rodger B. MacGowan.

Mario VALLEE

Combat! Rangers

Après *Combat! Normandy* et *Combat! Kursk*, les amateurs du tir à la mitrailleuse peuvent maintenant exercer leurs talents sur *Combat! Rangers*, la nouvelle extension de *Combat!* Les micro-tacticiens de la deuxième guerre mondiale auront reconnu ici la version « Critical

La conquête de l'Espagne du XVe siècle à votre portée !

El Grande

Bluff, tactique et discernement sont les qualités indispensables pour réussir à conquérir les royaumes d'Espagne.

Une mécanique simple et particulièrement originale associée à un matériel de haute qualité font de **EL GRANDE** un jeu dynamique, unanimement apprécié par tous les joueurs.

BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir **EL GRANDE**, au prix de **280,00 F** (franco de port).
Ci joint mon règlement à l'ordre de Jeux Descartes,
1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15

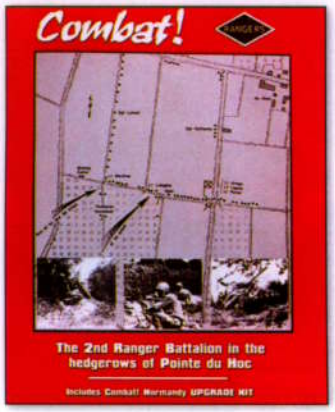
Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
Code postal .....Ville .....

Offre limitée à la France métropolitaine uniquement.

Infos & nouveautés en temps réel :
www.descartes-editeur.com

Conformément à l'article 27 de la loi N° 78-17 du 6 janvier 1978 informatique et libertés, vous disposez un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Sauf opposition de votre part, ces informations pourront être utilisées par des tiers.

DESCARTES EDITEUR



Hit light » d'*Advanced Squad Leader*. L'échelle du système est de 50 verges par hex. (*l'auteur étant canadien, les lecteurs auront rectifié d'eux-mêmes : 50 yards soit 45 mètres NdlR*) avec des niveaux de relief de 30 pieds (*10 mètres NdlR*), des *squads* de six à douze hommes, des *demi-squads* et des *leaders*. Les véhicules, chars, canons, mitrailleuses, mortiers, bazookas sont représentés avec leurs équipages, et une multitude de marqueurs ; fumée, feu, cibles et même angle de la tourelle des chars sont également présents. Quelques nouveaux équipements ont été ajoutés depuis *Kursk*, mais la carte et les pions ne gagneront sûrement pas un concours d'originalité. *Combat! Rangers* simule les attaques du deuxième bataillon de Rangers au Sud de la Pointe du Hoc du 6 au 8 juin 1944. Six scénarios sont proposés pour couvrir les différents moments de l'action. Le livret de règles présente aussi une mise à jour pour *Combat! Normandy*. La version 3.3 des règles clarifie quelques points mais demeure lourde et rébarbative pour le néophyte, quoi que toujours plus simple qu' *ASL* : bleusaille s'abstenir...

Combat! Rangers du sympathique Raymond J. Tapio est un jeu anglais de complexité élevé vendu dans une pochette contenant 476 pions, une petite carte, un livret de règles de 28 pages et six cartons scénarios/aides de jeu.

The Great War at Sea Deluxe

Suite à une forte demande due au succès de la série, Avalanche Press se paie le luxe d'une réédition de son premier né : *The Great War at Sea Volume 1: Mediterranean* qui couvre les hauts faits navals de la Première Guerre mondiale entre Gibraltar et la Mer Noire. Rares sont les jeux qui ont droit aussi rapidement à cet honneur. Tout ce qu'il y a dans la boîte (et la boite elle-même) a été retravaillé avec soin : les pions et la carte ont subi une cure de rajeunissement très réussie, les règles ont été refondues et de nouveaux scénarios ont été ajoutés. La réputation esthétique de cette collection n'est plus à faire et cette édition *Deluxe* en est un bel exemple. Toutes les puissances navales méditerranéennes de l'époque sont là : les grandes flottes italiennes, autrichiennes, russes, anglaises et françaises, suivie des plus modestes grecques, Turques, bulgares et roumaines, et même quelques Japonais ! L'Allemagne compte six bâtiments dont le fameux Goeben ; la terreur de la Méditerranée. La carte couvre toute la Méditerranée à raison de 30.8 miles par zone. Les pions correspondent à un bateau de ligne, deux destroyers ou un convoi marchand, voire quelque avions ou zeppelins. Une multitude de scénarios historiques et hypothétiques, grands et petits, sont proposés. Ce jeu est selon moi le plus amusant de la série.

The Great War at Sea Mediterranean Deluxe Edition est un jeu du docteur Mike Bennighof, édité par Avalanche Press. C'est un jeu en anglais de complexité moyenne qui compte 490 pions, trois cartes, trois aides de jeu, un livret de règles de 20 pages et un livret de scénarios de 64 pages.

Mario VALLEE

Heroes of the Soviet Union

Il n'y a rien de plus désespérant que de dire du bien d'un jeu lors de sa sortie pour être ensuite obligés de s'en plaindre à la première extension parue. Car il faut bien l'admettre, la suite attendue de *Panzer Grenadier* n'est ni très courageuse, ni très téméraire.

Le moins que l'on puisse dire en effet de cette extension, est qu'elle pêche par manque d'audace. La perspective de la couverture des affontements de 1942 à 1943 sur le front de l'Est nous laissait présager de la participation de matériels légendaires. Or qu'avons-nous en guise de matériel ? Une malheureuse planche de pions (sans compter les marqueurs) qui ne contient que des unités de la garde accompagnées uniquement de T-34 A et B (plus quelques Katiouchas) face à des unités de la Luftwaffe, une poignée de Pz IV F2, quelques Stug IIIG, un Pz IVE et deux Pz VI. Une misère ! Sans pour autant sombrer dans le cliché, on aurait apprécié la présence d'autres blindés (Elephant, Panther ou autres canons automoteurs soviétiques par exemple) ou d'autres troupes telles que les tristement célèbres mais néanmoins inévitables Waffen SS.

Pour vous donner une idée de l'incohérence de ce produit, Sachez que sur les 24 (tout de même) scénarios que propose *Heroes of the Soviet Union*, quatre concerne la bataille de Koursk et ne présente, et pour cause, aucun des matériels cités plus haut. La bataille de Stalingrad est quant à elle laissée pour compte (un scénario). Pas de carte de ville (la boite ne contient que deux cartes toujours aussi fades, dont une de forêts), ni de troupes alliées, l'ensemble donnant une désagréable impression d'avoir été sorti dans l'urgence.

A Panzer Grenadier GAME
Герои
Советского Союза
Heroes of the Soviet Union
The Defense of Mother Russia 1942-43
PLATOON LEVEL COMBAT IN WORLD WAR II

Quel dommage ! D'autant plus que le système de règle a été remis à jour concernant notamment les quelques errata de sa première version (attention, certains pions de cette extension présentent encore quelques bugs !).

Avantage qui n'en est pas un et qu'il nous faut signaler, *Heroes* reste jouable sans *Panzer Grenadier*, du moins pour ce qui concerne les douze premiers scénarios. Les suivants nécessitent, vous l'aurez compris, que vous possédiez déjà le premier volume de la série. Pour résumer, les inconditionnels du thème qui s'étaient intéressés à cette série seront à coup sûr bien obligés de faire l'acquisition de cette médiocre extension pour jouer avec les prochaines à venir. A propos de prochaine extension, la suite prévue de *PzG* et intitulée *Airborne : Normandy 44* devrait traiter des premiers jours du débarquement. Autant dire que les déçus du front de l'Est ne sont pas près de se consoler. Espérons en tout cas que le ramage sera à la hauteur du plumage ! (Bref, une boîte bien remplie, tant en qualité qu'en quantité).

Vous l'aurez compris, *Heroes of the Soviet Union* est à ranger dans la catégorie des extensions mal ficelées. Cela est d'autant plus dommage, que *Panzer Grenadier* promettait d'être l'un de ces jeux auxquels on reserve une place de choix dans sa ludothèque (je pense en particulier à son système de commandement en escalier). Alors, mauvaise blague (et à plus de 400 Francs en import, on rit jaune) ou simple erreur de parcours ? L'avenir nous le dira.

Laurent DUCLOS

Zero!

Quelle joie ! Plusieurs années après la sortie de *Rise of the Luftwaffe*, GMT nous gratifie enfin d'un module guerre du Pacifique pour son excellent jeu de combat aérien *Down in Flames*. *Zero!* est consacré au premiers mois de la guerre et nous permet de piloter des Zero, Ki-27, Hurricanes, P-40, B-17, etc., à travers les campagnes des Philippines, de Malaisie ou de Midway (une prochaine extension Corsairs & Hellcats sera consacrée aux années 42-45).

Pour ceux qui ne connaîtraient pas cette excellent série, *Down in Flames* n'a strictement rien à voir avec les traditionnels jeux de combat aériens, souvent complexes et très détaillés. Pas de problème d'altitude, de vitesse ou de mouvement simultané ici puisque tout se joue avec des cartes ! En effet, pour chaque paire d'avions qu'il dirige (les chasseurs volent toujours en paire, avec un leader et un équipier) ; le joueur dispose chaque tour d'une main de carte selon les performances de son appareil et il engage les avions ennemis dans une sorte de bataille améliorée, chaque carte de mouvement ou de tir pouvant être contré par l'adversaire avec sa propre main. Les duels sont donc endiablés, avec manœuvre et changement d'altitude, le tout de façon extrêmement simple qui fait de *Zero!* un jeu parfait pour initier des amis aux joies des jeux d'histoire.

Et si ça ne suffisait pas, *Zero!* propose un système de campagne très intéressant. Selon la campagne choisie, les joueurs déterminent une mission aléatoirement, reçoivent quelques appareil de base et alloue chacun en secret des ressources (chasseurs, Flak, événements spéciaux). Environ 4 ou 5 missions sont ainsi effectuées avant de déterminer le vainqueur. Simple à mettre en place et très ludique. A chaque mission, un joueur dirige ainsi quelques bombardiers et une ou deux paires de chasseurs. Des règles de bombardements et de Flak, résolus par de tirages de carte, viennent s'ajouter aux règle de base.

Le matériel de *Zero!* est splendide (les cartes ont d'ailleurs été embellies par rapport aux jeux précédents, petite remarque, les cartes de mouvement présentent appareils américains, les carte de tir des cibles... japonaises !) avec près de 80 appareils (chasseurs, bombardier légers et lourd, hydravions). Pour les habitués de la série, on ne trouve pratiquement aucune différence avec *Rise of the Lufwaffe*, si ce n'est deux niveaux d'altitude supplémentaires (de très basse à très haute altitude) et un nouveau système de campagne pour les deux opérations aéronavales proposées (Midway et Mer de Corail), avec un système de gestion des flottes de porte-avions et des appareils embarqués. Bref, un jeu excellent qui compte parmi les grands classiques du jeu d'histoire. A consommer sans hésiter !

"Air Raid - PEARL HARBOR - this is NOT a drill!"
DOWN IN FLAMES EXPANSION
ZERO!
THE RISE AND FALL OF THE IMPERIAL JAPANESE AIR FORCE
December 1941 - June 1942
GMT

Zero! : Rise and fall of the Imperial Japanese Air Force : jeu relativement simple (très simple pour le jeu de base), contient un livret de règle, un livret de campagne, 150 carte à jouer, 88 pions aides de jeu. Pour deux joueurs et plus. Une campagne jouable en solo (Pearl Harbor) mais sans intérêt.

Derniere minute

Voici que nous parviennent les premières rééditions format Hasbro des magnifiques jeux dont Avalon Hill avait le secret. Passons sur *Diplomacy* ou *Cosmic Encounter*, excellents produits au demeurant, pour nous précipiter sur *History of the World* évidemment, l'un de nos préférés. Hasbro a véritablement transformé ce classique du jeu de plateau en une édition de luxe digne du *Risk*. A la place des pions cartons, on dispose de 600 superbes petits soldats en plastique ! De quoi déclencher l'intérêt de tout garçon normalement constitué. Plus d'informations surce grand classique à découvrir absolument dans le prochain numéro. ❐

Théophile MONNIER

CANOPE 1801

Comme vous le découvrirez dans deux mois, Jours de Gloire « Classique » va faire place dans *VaeVictis* à Jours de Gloire « Campagne ». Pour ne pas vous priver des plaisirs de l'échelle tactique, les auteurs de la série vous proposent, sous forme d'un jeu en pochette disponible fin octobre 2001, la bataille de Canope 1801 (armée française du général Menou contre armée anglaise du général Abercromby). Ce jeu comprendra 224 pions, une carte de taille VV et plusieurs scénarios. Les règles seront exactement les mêmes que celles des quatre jeux existants de la série (Rivoli, Les Pyramides, Zürich et Marengo).

Pour tout renseignement complémentaire et pour réserver votre exemplaire du jeu : fredbey@club-internet.fr ou pdasilva@club-internet.fr

LES REGLES DE JEU AVEC AVEC FIGURINES

Toutes les nouveautés

L'Empire et la Seconde Guerre mondiale sont au menu de cette rentrée.

Jean-Philippe IMBACH

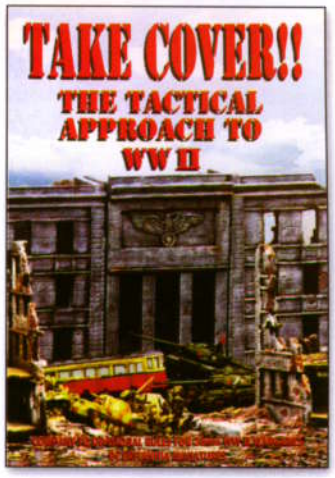
Les armées a Leipzig, octobre 1813.

Ce nouveau livret de Diégo Mané nous projette en Saxe, à l'automne 1813, pour la plus grande bataille des guerres napoléoniennes. Mais parler de « la » bataille de Leipzig n'est pas tout à fait exact et il faudrait plus débattre « des » batailles « autour » de Leipzig. De fait, pendant quatre jours, du 16 au 19 octobre 1813, Napoléon à la tête de 200 000 hommes tente vainement de renverser le cours de l'histoire et de défaire plus de 350 000 alliés – Prussiens, Russes et Autrichiens principalement. Pour autant, malgré le rapport des forces peu favorable à l'Empereur, ses chances de victoires sont réelles.

Pour une fois, le livret ne comporte pas de carte sur des combats précis, mais une carte générale du théâtre des opérations et un ordre de bataille complet sur l'ensemble des belligérants présents dans les environs de Leipzig en ces funestes journées. De fait, les soixante-dix pages ne sont pas de trop pour donner la liste et les caractéristiques de toutes les troupes. Notez que des livrets complémentaires sont d'ores et déjà prévus pour des épisodes précis, avec comptes-rendus et cartes détaillées à l'appui.

En fait, les informations contenues dans ce premier livret sont tout à fait adaptées pour servir de base à une « mini » campagne. Un tel projet « ludique » peut rassembler, pour quelques semaines, voire quelques mois, tous les membres d'un club – ou même de deux clubs « rivaux » –, sans pour autant sombrer dans le gigantisme et l'injouable. Il est en effet plus facile de motiver des joueurs et gérer une série de marches et contre-marches se déroulant sur quelques journées réelles, plutôt que de prévoir de recréer la totalité de la campagne d'Allemagne, avec des mouvements sans fin et des armées qui se cherchent constamment... De fait, équipé de ce nouveau livret, vous pourrez préparer avec minutie un tel projet fédérateur. A vos cartes !

Les armées à Leipzig, octobre 1813, ordres de batailles pour *Les Trois Couleurs* ou toute autre règle « Empire ». Publiée par Diégo Mané, 126 rue Mazenod, 69003 Lyon. Prix : 125 F franco.



Take Cover !

Britannia Miniatures est une firme britannique reconnue, spécialisée dans la production de figurines et de véhicules 20 mm (ou 1/72) pour la Seconde Guerre mondiale. Sans surprises, la règle *Take Cover !* couvre cette période à cette échelle. Elle se présente sous la forme d'un livret d'une soixantaine de pages A4 austères et en noir et blanc, le tout accompagné de deux feuilles cartonnées pour les aides de jeu. L'échelle est d'environ une figurine pour dix combattants réels et un modèle pour quatre véhicules. Un mètre sur la table correspond à un kilomètre. Grosso modo, on retrouve l'échelle de *Rapid Fire !*, présenté en détail dans le numéro 16 de *VaeVictis*. Les points communs s'arrêtent là. Cette dernière est très simple, alors que *Take Cover !* est beaucoup plus précise, tout en restant relativement jouable.

Vous trouverez par exemple de solides règles de commandement, point totalement absent de *Rapid Fire !* Le rôle de l'artillerie et de l'aviation est aussi beaucoup plus développé. En revanche, la règle, bien qu'assez simple, manque cruellement d'exemples. Les deux scénarios d'accompagnement sont du type « Normandie 44 » : le premier oppose la Panzer Lehr à la 9e division US, le second la Hitlerjugend aux Coldstream Guards. Notez enfin la présence d'un générateur aléatoire de scénarios. Par ailleurs, Britannia produit également des livrets d'organisation adaptés à *Take Cover !* Bref, cette firme anglaise offre une solution « complète » et cohérente à l'amateur de combats tactique de la Seconde Guerre mondiale.

Take Cover ! The tactical approach to WWII, règle pour simuler à l'échelle tactique et en 20 mm les combats de la Seconde Guerre Mondiale. Publiée en anglais par Britannia Miniatures. Prix indicatif : 150 F.

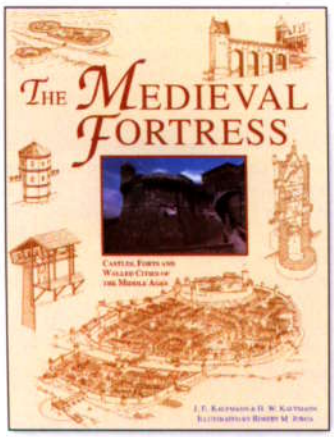
Remerciements à Philippe Lempereur et Jean-Christophe Prudhon.

Ô NOBLE PROMENEUR...
POURRIEZ VOUS FOURNIR QUELQUES INDICATIONS AU PAUVRE VERMISSEAU QUE JE SUIS ?
J'AIMERAIS SAVOIR SI JE SUIS BIEN ICI A PEARL HARBOR ?
PAUVRE FURONCLE PUTRIDE QUE JE SUIS
ET BIEN OUI, VOUS Y ÊTES. ET JE DOIS DIRE QU'EN CE MOIS DE DÉCEMBRE 1941, LE TEMPS EST RADIEUX SUR CETTE PETITE ÎLE DU PACIFIQUE ET JE SUIS SÛR QUE VOUS VOUS PLAIREZ A Vichy
ET LES BATEAUX ?
PAUVRE DORYPHORE CONFIT QUE JE SUIS
LES BATEAUX ? HE BIEN LAISSEZ MOI VOUS DIRE QUE LES PLUS BEAUX FLEURONS DE LA NAVY SONT BASÉS ICI !
MAIS HE ! HO ! MOTUS !
PAUVRE MOLLUSQUE INFORME QUE JE SUIS
BATISSE 01-W39
PERMETTEZ MOI NOBLE AMI DE VOUS REMERCIER EN VOUS OFFRANT UNE SPÉCIALITÉ DE MA RÉGION.
HA OUI ?
PAUVRE PET FÉTIDE QUE JE SUIS
PHONE
PAGES JAUNES
LA PATÉE IMPÉRIALE !
PAUVRES IDIOTS QUE VOUS ÊTES !

LA BIBLIOTHEQUE STRATEGIQUE

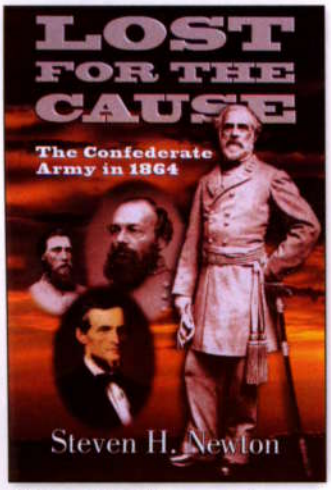
Toute l'actualité littéraire

Laurent HENNINGER



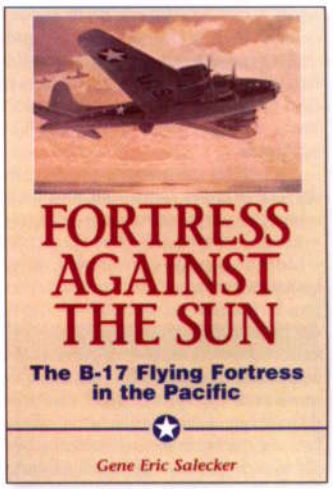
The Medieval Fortress – Castles, Forts and Walled Cities of the Middle Ages, de J.E. et H.W. Kaufmann (Greenhill Books) est un beau livre largement illustré (dessins et photographies, hélas seulement en noir et blanc). Après un premier chapitre très détaillé sur toutes les questions techniques et où les différentes parties constitutives d'une forteresse médiévale sont littéralement « disséquées », les auteurs consacrent les trois chapitres suivants aux trois grandes périodisations de leur sujet : le haut Moyen Age, le Moyen Age « classique », ou « central », et enfin le Bas Moyen Age, qui verra la disparition progressive de la fortification en hauteur, au profit des nouveaux principes architecturaux de la « trace italienne » et de la fortification d'artillerie, dont les premiers traits sont perceptibles dès la seconde moitié du XV[e] siècle. Enfin la dernière partie de l'ouvrage est constituée de plusieurs dizaines de « fiches techniques » sur les principales fortifications médiévales encore debout en Europe et sur le pourtour du bassin méditerranéen. Refusant de se cantonner à la seule Europe occidentale, puisqu'ils nous emmènent aussi en Europe orientale, en Afrique du Nord et dans l'Orient latin, les auteurs mettent bien en évidence les nombreux apports qui, tout au long du Moyen Age, contribuèrent à la constitution de nos fortifications : éléments de base romains, apports germaniques et celtes (utilisation du bois et de la terre), apports orientaux, mais aussi situations géopolitiques particulières qui ont fait qu'un château de noble franc devant se défendre des entreprises d'un de ses « collègues » du fief d'à côté présentait des caractéristiques différentes des fortifications d'une cité marchande ukrainienne devant se protéger des raids mongols. Le tout est parfaitement expliqué et très agréable à lire. Attention cependant : une bonne partie du vocabulaire technique très spécialisé que vous aurez appris ici devra être réapprise en français dans un autre ouvrage...

Lost for the Cause – The Confederate Army in 1864, de Steven H. Newton (Savas Publishing Company, Mason City, Iowa), pourrait bien constituer une petite révolution dans l'historiographie de la guerre de Sécession américaine. Il était en effet admis jusqu'à présent qu'en 1864, soit l'année précédant la capitulation du Sud, les forces armées de la Confédération étaient d'ores et déjà exsangues et incapables de résister efficacement à celles de l'Union. Or, l'étude attentive des sources effectuée par l'auteur semblerait prouver que la situation était loin d'être aussi simple, et que les Rebelles disposaient encore de ressources – surtout humaines – absolument pas négligeables. Première conséquence de taille de ce travail : tout l'ordre de bataille sudiste tel que nous le connaissons pour l'année 1864 serait ainsi à revoir de fond en comble. En outre, les opérations menées par le Sud durant les deux dernières années du conflit furent particulièrement éprouvantes pour les forces armées nordistes. Je ne suis malheureusement pas suffisamment expert dans l'histoire de ce conflit pour juger de la pertinence absolue de ces travaux extrêmement détaillés et précis, bourré de



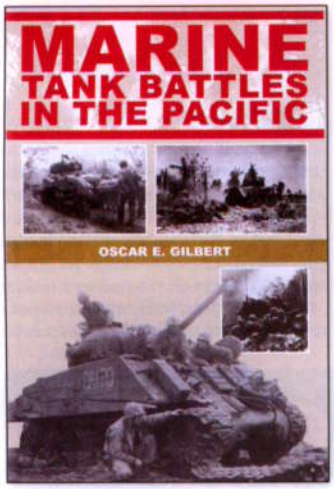
chiffres et de tableaux ; il n'en reste pas moins que nous avons là un ouvrage qui risque de faire parler de lui dans les années à venir dans le petit monde des spécialistes de cette guerre.

Fortress Against the Sun – The B-17 Flying Fortress in the Pacific, de Gene Eric Salecker (Combined Publishing, Pennsylvanie), semble tout indiqué pour les fanas de la guerre aérienne, des tactiques de bombardement et des opérations dans le Pacifique. Bourré d'anecdotes, il constitue une étude exhaustive sur l'emploi de ce célèbre appareil dans la lutte contre le Japon. Il est vrai que le B-17 était l'épine dor-



sale de l'aviation de bombardement de l'US Army Air Force jusqu'à la mise en service du B-29, avec le succès et l'impact que l'on sait, durant les deux dernières années de la guerre contre le Japon.

Marine Tank Battles in the Pacific, d'Oscar E. Gilbert (Combined Publishing), est un passionnant ouvrage de tactique par l'exemple, et sur un sujet original, qui plus est. Tous les lecteurs de *VaeVictis* connaissent les débats qui se poursuivirent tout au long des années 1920 et 1930 quant à l'emploi des chars de combat, débats qui trouvèrent leur conclusion effective dans les combats de 1940-41. Et, en effet, chacun sait désormais que les chars doivent être employés en étant regroupés au sein de grandes formations blindées, et surtout pas en tant qu'accompagnement d'infanterie, comme l'a longtemps cru un trop grand nombre de spécialistes militaires de l'entre-deux guerres (français et britanniques, en particulier). Et pourtant... Avec ce livre, on constatera que les chars peuvent aussi se révéler tout autant redoutables qu'indispensables et diablement efficaces en accompagnant l'infanterie de leurs feux. Mais tout est dans le type de combat et de terrain qu'ils ont à affronter, naturellement. Dans les opérations tactiques (amphibies, puis de jungle) de la guerre du Pacifique, en effet, pas de vastes plaines propices aux grands mouvements d'enveloppement et aux percées en profondeur qui font tant plaisir aux cavaliers, anciens ou modernes. Rien à voir, donc, avec l'Ukraine, la Pologne, la Champagne ou même le désert de Libye. Tout cela, les planificateurs du corps des Marines l'avaient prévu dès les années 1930, et ils avaient bien compris que la puissance de feu des chars devrait se combiner étroitement à l'action de l'infanterie et des engins de débarquement, dans des combats sur des plages qui ressembleraient beaucoup à la guerre des tranchées du Nord et de l'Est de la France. Dans ce cas de figure, les penseurs militaires « rétrogrades » de l'époque auraient donc eu raison ! Mais les Marines abordèrent cependant la guer-



re contre le Japon en étant insuffisamment entraînés et avec des matériels encore inadaptés au type de combat qu'ils devaient mener. D'où une lente, sanglante et coûteuse acquisition d'une expérience adéquate durant les deux premières années de la guerre. D'où aussi une surprenante adaptation des hommes, des matériels, des doctrines d'emploi et de l'organisation des forces, essentiellement grâce au bon sens, à l'improvisation et au « bricolage ». Tout cela pour prouver que l'emploi des chars – ni d'ailleurs d'aucun système d'armes – n'est jamais fixé une fois pour toutes et qu'il convient de ne jamais se montrer dogmatique dans un tel domaine. ❐

Asie et Moyen Orient

Le Baron Ungern -Khan des steppes, par Léonid Youzéfovitch, Editions des Syrtes, 2001, retrace l'incroyable aventure de cet aristocrate russo-balte, réputé converti au bouddhisme, qui tenta de libérer la Mongolie. En janvier 1921, il s'empara d'Urga, qui allait devenir Ulaan-Baator, capitale actuelle de la République de Mongolie. Connaissant l'attachement des Mongols au Bouddha vivant d'Urga, le Bogdo Gegen ou Khutukhtu, Ungen commença par le libérer de ses geôliers chinois, puis affranchit le pays des tutelles russes et chinoises, et avec une poignée de cosaques, d'officiers russes blancs, un groupe de Tibétains fanatiques et quelques Mongols, va entreprendre d'attaquer l'armée soviétique en Sibérie, pour sa perte, puisqu'il ne disposait que d'une poignée hommes, et n'avait le soutien de personne, pas même des Japonais, comme on l'a longtemps cru. Léonid Youzéfovitch ne se contente pas de nous offrir, comme tant d'autres l'ont fait avant lui, un simple récit romancé, faisant la part belle aux fantasmes de l'aventure, du héros romantique et du fanatisme. Il s'agit d'une étude, dans laquelle il s'interroge aussi sur la fascination exercée par Ungern sur toute une série d'auteurs et de romanciers. Hugo Pratt l'avait même intégré à son « *Corto Maltese en Sibérie* ».

MacArthur's War- Korea and the Undoing of an American Hero, par Stanley Weintraub, Londres et New-York, 2001, retrace le rôle de MacArthur en Corée et les circonstances de son renvoi, lorsque ses propositions d'étendre la guerre en Chine communiste effrayèrent, on les comprend, aussi bien la Maison Blanche que le Pentagone, inquiets d'un embrasement général qui aurait atteint l'Europe. Le renvoi de MacArthur a-t-il évité une troisième guerre mondiale ? Il est difficile de trancher, mais l'ouvrage donne un certain nombre d'éléments précieux sur le fameux MacArthur durant la crise coréenne.

Laurent QUISEFIT

LA GRANDE PARADE DES FIGURINES

Toutes les nouveautés

Rubrique réalisée par C. Coquet, avec le soutien de tous les peintres cités. Photos Nicolas Stratigos

LES ASSYRIENS — Essex 15 mm

Au VIII[e] siècle avant notre ère, les chars lourds constituent le fer de lance des terribles armées assyriennes...
Peinture Edgar André

LES CHINOIS — Essex 15 mm

Au plus fort du chaos de l'époque des « Royaumes combattants », près de 170 seigneurs se déchirent pour le contrôle de la Chine.
Peinture Edgar André

LES GAULOIS — Italeri 1/72

Les Gaulois font toujours partie des armées préférées des joueurs : un prolongement sur la table des albums d'Astérix ?
Peinture Stéphane Brunet

LES ROMAINS — Outpost 15 mm

Les légionnaires romains attendent de pied ferme le choc des troupes puniques : « *Vae Victis !* ».
Peinture Edgar André

LES GAULOIS — Corvus Belli 15 mm

La nouvelle marque ibérique *Corvus Belli* propose une belle gamme de gaulois pour vos armées *DBA* ou *DBM*.
Peinture Christophe Coquet

LES ROMAINS — Corvus Belli 15 mm

L'armée romaine du I[er] siècle après J.-C. permet l'expansion de l'empire et l'établissement de la *Pax Romana*.
Peinture Christophe Coquet

E.P. MINIATURES
www.epminiatures.com
35, RUE DU MARECHAL FOCH
67190 MUTZIG
Tél./Fax : 03.88.38.38.39
epminiatures@wanadoo.fr

Distributeur exclusif de la marque HYTTY

Vente par correspondance et au magasin

LA FIGURINE HISTORIQUE DE PETITE TAILLE
(plomb et plastique)
ANTIQUITE, MEDIEVAL, EMPIRE
Distributeur des marques : FOUNDRY, TOULLER, HAT, HOUSE OF CAMPAIGN, ITALERI, ESCI, ZVEZDA
Vous trouverez aussi : les peintures, pinceaux, roche liquide PRINCE AUGUST, le flocage FR, les socles magnétiques EP MINIATURES, la documentation OSPREY

LES SAMOURAIS — Old Glory 25 mm

Comme toujours, la peinture de figurines pour les combats d'escarmouche dans le Japon des Samouraïs est un réel plaisir pour les « as » du pinceau. Qui plus est, toutes les figurines sont différentes les unes des autres.

Peinture Emma-nuelle et Jean-Pierre

LES NORMANDS — Pendraken 10 mm

Le 10 mm est peu répandu sur nos tables, surtout en antique-médiéval où le 15 mm est omniprésent. Néanmoins, le « 10 » est une échelle où le détail des figurines est encore correct, tout en permettant un réel effet de masse.

Peinture Rémi Spindler

LE XVe SIECLE — Front Rank 25 mm

Front Rank offre une large gamme de figurines de la fin du XVe siècle. Celles-ci peuvent être utilisées par exemple pour des Anglais de la guerre des Deux Roses ou pour des mercenaires à la solde des *condottiere* italiens

Peinture David Wilson

GAUTHEY MINIATURES

264, rue de la Mare à Quenette - 77000 - VAUX LE PENIL

Tél / Fax : 01.64.38.55.70

EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE

PEINTURE DE FIGURINES
qualité constante / délais garantis

DECORS EN RESINE
Pour toutes les tailles de figurines / murs, maisons, fortifications, arbres...

ARMEES pour WARHAMMER ANCIENT BATTLES
1 500 à 2 000 points pour 1 000 Francs

Catalogue disponible sur simple demande

JEUX DESCARTES WAGRAM

LE SPÉCIALISTE DES JEUX ET DES FIGURINES HISTORIQUES TOUTES LES ÉPOQUES, TOUTES LES ÉCHELLES...

DESCARTES BOUTIQUES

6, RUE MEISSONIER, 75017 PARIS

TEL. : 01. 42. 27. 50. 09 FAX : 01. 42. 27. 20. 81

Egyptiens XXe Dynastie 15 mm Essex

FIGURINES ESSEX 25 mm

Promotion exceptionnelle (dans la limite des stocks disponibles)

Lot n°1 : Anglais Féodaux

Assortiment varié avec 1 noble monté, 4 nobles montés, 7 chevaliers, 3 sergents montés, 17 archers, 17 piquiers, 10 piquiers flamands, 1 porte-étendard ..... **334 F** au lieu de 668 F

NOUVEAUTÉS FIGURINES ESSEX 15 mm

Lot n°2 : Egyptiens (Nouveau royaume tardif)

1 assortiment des nouvelles pochettes dont 1 char, 8 javeliniers, 8 archers, 8 marins, 8 porte-tranchoir, 8 lanciers, 6 musiciens, 16 lanciers Saite, 8 lanciers Kushite, 8 archers Kushite et 8 frondeurs Kushite ..... **286 F**

NOUVEAUTÉS OSPREY (en anglais)

Lot n°3 : CAMPAIGN 85 : Peking 1900 ..... **145 F**
Lot n°4 : CAMPAIGN 86 : Armada Campaign ..... **145 F**
Lot n°5 : WARRIOR 32 : Aztec Warrior AD1325-1521 ..... **119 F**
Lot n°6 : ELITE 74 : Privateers and Pirates 1730-1830 ..... **119 F**
Lot n°7 : MEN-AT-ARMS 353 : Italian army WW2 (3) Italy 43-45 ... **109 F**

Je désire recevoir :
Lot N° 1 ..... exemplaires au prix de **334 F** = ... F
Lot N° 2 ..... exemplaires au prix de **286 F** = ... F
Lot N° 3 ..... exemplaires au prix de **145 F** = ... F
Lot N° 4 ..... exemplaires au prix de **145 F** = ... F
Lot N° 5 ..... exemplaires au prix de **119 F** = ... F
Lot N° 6 ..... exemplaires au prix de **119 F** = ... F
Lot N° 7 ..... exemplaires au prix de **109 F** = ... F
Participation aux frais de port ..... **40,00 F**
Ci-joint mon règlement de ..... F

à l'ordre de **JEUX DESCARTES**

Nom ..... **Prénom** .....
Adresse .....
.....
Code postal ..... **Ville** .....
Tél. : .....

Le catalogue DESCARTES est disponible sur demande contre 2 timbres à 3 F

VV SEPT/OCT 01

LES SERBES — Essex 15 mm

En 1396, les chevaliers serbes participent sous les ordres de généraux ottomans à la victoire de Nicopolis sur des croisés occidentaux.
Peinture Edgar André

LES SUEDOIS — Testudo 15 mm

En 1632, au soir de la bataille de Lützen, le régiment « bleu », constitué d'Allemands, pleure la perte de son chef, Gustave-Adolphe.
Peinture Christophe Coquet

LA GUERRE EN DENTELLES — Front Rank 25 mm

Les affrontements du XVIII[e] siècle sont toujours l'occasion d'aligner de magnifiques armées sur nos tables de jeu. Qu'ils servent dans l'infanterie ou dans les cuirassiers du Roi, les officiers combattent avec bravoure et panache pour la gloire de leur roi !
Peinture David Wilson et Eric Veilt

MIRLITON S.G.

DI GRAZZINI STEFANO
Via G. di Vittorio 7
50029 Tavernuzze (FI) italia
Tél./Fax : 0055/2020000 – E-mail : mirliton@fol.it

Visitez notre site internet www.mirliton.it

Nouveautés 15 mm

Guerre d'Indépendance italienne 1859-1866
Infanterie autrichienne (fusiliers et grenadiers) dans différentes positions

Infanterie hongroise (fusiliers et grenadiers) dans différentes positions

Jäger autrichiens dans différentes positions
Artillerie autrichienne avec un canon de 8 livres Mle. 1860

Demandez notre catalogue de plus de 400 photos en noir & blanc et 8 pages couleur
Envoyez-nous votre commande accompagnée de votre règlement
(numéro de carte bancaire et date d'expiration)

Prix du catalogue (frais de port inclus) : Europe : 10,33 Euros
Asie et Amérique : 13 Euros Océanie : 14,46 Euros

M.P.C.

Tél. : 03.88.73.87.78
Fax : 03.88.73.85.93

35, rte de Bischwiller
F-67500 NIEDERSCHAEFFOLSHEIM

Gamme complète de figurines en plomb au 1/72 :
Epoque Napoléonienne :
Personnalités, armées, équipements...
New :
1 - Chirurgiens de la Garde (Larrey-Infirmiers-Chirurgiens et divers accessoires)
2 - Artillerie à cheval de la Garde
3 - Infanterie Russe
4 - Maréchal MURAT

UNIQUEMENT VPC
Catalogue couleur par époque : 45 F pièce
Ligne directe : 03 88 73 89 94

Epoque Antiquité : Infanterie, cavalerie, équipements...

– Epoque Moyen-Age
– Epoque Sécession
– Epoque 20[e] Siècle

Les figurines photographiés sont des : Art Miniaturen

LA GUERRE EN DENTELLES — Front Rank 25 mm

Pour les armées XVIII^e, il est préférable de socler les régiments en ligne sur deux rangs : le rendu sur les tables est meilleur.

Peinture Eric Veilt

LES AUTRICHIENS — Mirliton 15 mm

Malgré ses nombreux déboires, l'infanterie autrichienne ne se décourage pas face aux Français et se venge en 1813 et 1814.

Peinture Mirliton

EMPIRE PLASTIQUE — Hatt 1/72

Même s'ils ne sont pas autant craint les hussards levés en Hongrie, les dragons autrichiens rendent de bons services en campagne.

Peinture Stéphane Brunet

Napoléon n'a de cesse d'accroître le nombre de ses « bouches à feu » pour pallier la baisse de qualité de son infanterie.

Peinture Stéphane Brunet

CHAMP DE MARS

Créé par un joueur pour les joueurs de simulation historique

11, rue de Sévigné, 75004 Paris. Tél. : 01 48 04 01 02 – Fax : 01 48 04 05 56 – E-mail : jcpcdm@club-internet.fr

Bientôt un site Internet complet et à jouer : www.champdemars.com avec suivi des règles, ordres de batailles, scénario.

Ouvert du mardi au samedi de 11 h à 19 h. (métro : Saint-Paul)

Vous y trouverez : *– des revues, livres, règles de jeux, jeux sur carte, des figurines, beaucoup de figurines de 6 à 30 mm de haut, des modèles réduits de navires : 1/6000, 1/2400, 1/1200 des véhicules au 1/300, 1/100, 1/72 en métal, les maisons et accessoires pour accompagner vos figurines dans leurs campagnes.*

UNE GRANDE VARIÉTÉ :

Naval : Hallmark, GHQ, Langton
Antiquité/Moyen-Age 15 mm : Gladiator, Old Glory, Falcon, Mirliton, Irregular, Chariot, 25 mm : Gladiator, Old Glory, Front Rank, Qualiticast
18^e Siècle : Old Glory, Falcon – **Napoléonien :** Old Glory, Front Rank, Fantassin Miniaturas – **Sécession :** Old Glory, Falcon, **1870 :** Pendraken, Chariot, Old Glory
Colonies 19^e Siècle : Old Glory, Dixon, Falcon, Irregular – **1914-18 :** Peter Pig, Pendraken, Irregular
1939-45 : Battlefront, Old Glory, Peter Pig, GHQ, Battlefield Miniatures
Contemporain : GHQ, Peter Pig

FIGURINES PEINTES :
Enfin on va pouvoir jouer sans lever le pinceau!
Prix de la peinture, fantassins : **25 mm :** 15 F, **20 mm :** 10 F, **15 mm :** 5 F, **10 mm :** 2 F, **6 mm :** 1,50 F

Soldats Allemands 1943 Front de l'Est

BATTLEFRONT 15 mm
B046 Sherman M4 « desert » – B060 Pièce de 6 livres et servants « desert »
B052 Humber Mk4 – B055 Dorchester – B057 Sherman de récupération
I006 Semovente L40 da 47/32 SP et 11 autres références + infanterie de l'Afrika-Korps
I025 2 Canons d'infanterie italienne 65/17 + servants
G087 Panzer III M
R413 Equipage de chars soviét. (rescapés d'un char détruit ?)
G088 Flammpanzer III – G090 Panzer III H
G091 Panzer III J
Infanterie brit. du désert (7 réf.)
HALLMARK : Royal Navy 1980-2000 + (infortunés) Argentins
BATTLEFIELD MINIATURES
BW1 Sachet de commandement - Un officier et deux sous officiers avec MP40 . 18 F
BW2 Sachet d'appui - Un tireur et un chargeur de MG42 avec un soldat ..... 18 F
BW3 Sachet d'infanterie - Trois soldats avec K98 ..... 18 F
BW4 Sachet d'infanterie - Idem + des grenades à fusil ..... 18 F
BW5 Sachet d'appui - MG42 sur trépied et deux servants ..... 18 F
BW6 Sachet d'appui - Radio avec deux servants et un officier ..... 18 F
BW7 Sachet de commandement - Trois officiers de la Waffen SS ..... 18 F
BW8 Sachet d'appui - Mortier de 81 mm et trois servants ..... 18 F
BW9 Sachet du génie - Soldats du génie d'assaut (3) ..... 18 F
BW10 Sachet d'appui - Trois servants pour canon de PAK ..... 18 F
BW11 Sachet d'infanterie - Deux soldats sentinelle en garde ..... 12 F
BW12 Sachet d'appui - Quatre Panzerjager ..... 24 F
BW13 Sachet d'appui - Equipages (5) de char démonté ..... 24 F
BW14 Sachet de commandement - Sepp Dietrich, Hausser, Peiper et Meyer ..... 30 F
BW15 Sachet d'appui - Six servants de 88 mm
BW16 Sachet de commandement - Officier et sous-officier avec PPSH et sous-officier avec STG44 ..... 18 F
BW17 Sachet d'infanterie - Deux soldats avec des munitions de MG et un sous-officier avec un MP40 ..... 18 F
BW18 Sachet d'appui - Equipage de Hanomag (5 hommes) ..... 40 F

ET MAINTENANT Toujours plus ! !
Icon Miniatures 25 mm 2 GM

Vente également par correspondance (par chèque ou carte bleue). *Catalogue gratuit sur demande*

Réduction de fidélité : 5% pour 2 000 F d'achat, 10% à partir de 4 000 F et plus (pas de limite dans le temps) – Le transport est gratuit pour tout achat supérieur à 1 000 F.

LES BONNES ADRESSES

REK
70, Bld Daloz
62520 Le Touquet
Tél. : 03.21.05.44.94
Venez consulter notre catalogue sur site internet :
www.touquet.com.
(Maintenant par l'autoroute A16 à 2h de Paris)
Ouvert 7 jours sur 7

La société Rek Editions propose le jeu d'histoire Héroïka dans son nouveau magasin
La Boutique Héroïka : un accueil exceptionnel vous attend dans un cadre idéal
Vous pourrez tous les jours vous initier à Héroïka (toutes époques)
Spécialiste de la figurine de jeux et de collections
Distributeur de :
MINIFIGS, TOULLER, FOUNDRY et OLD GLORY
Possibilité de commander vos figurines peintes
Plus de 10 000 figurines peintes 1er Empire 15 mm sont à votre disposition
Offre de remise exceptionnelle de figurines peintes de notre stock pendant un mois
Vente par correspondance
Paiements par Cartes bancaires
Distributeur exclusif de tapis de flocage adhésif (pour vos champs de bataille)
Spécialiste des décors de champs de bataille
Sur demande, liste des jeux GIGAMIC, nous consulter sur notre site internet.
La BD et le CD Rom Héroïka sont disponibles : nous contacter pour tout renseignement et recevoir un catalogue gratuit.
Tél. : 06.08.57.27.20 (7/7 jours)

NERVUS BELLI **870, chemin de la Sablière 06640 Saint-Jeannet**
Tél. : 04.92.11.03.46 ou 06.09.30.35.00 – nervusbelli@aol.com
SPECIALISTE DE LA VENTE DE FIGURINES DE 15 mm
Chariot, Museum, Mirliton, Toulier, Old Glory, Fantassins Miniaturas, Corvus Belli, Gladiator, Peter Pig, Outpost
Catalogue gratuit sur simple demande

VOUS RECHERCHEZ DES FIGURINES 15 MM EN PLOMB POUR SECTION D'ASSAUT ?
Vous pouvez recevoir un catalogue gratuit en écrivant à
ARCHEON
22, Boulevard d'Alsace – 57070 METZ
Tél. : 03. 87. 75. 66. 47
ARCHEON distributeur de la marque Peter Pig

ANNI MINI 22, bd de Reuilly 75012 Paris
Tél. : 01. 43. 43. 33. 51. Fax : 01. 43. 43. 55. 71
PRINCE AUGUST (25 mm)
Figurines et véhicules au 1/72 pour Wargame
ESCI – Italeri – Revell – Acurate – Airfix – Imex – Hät – Atlantic – Nexos – etc.
* Starlux *
Etains du Prince, Etains du Graal...
VENTE PAR CORRESPONDANCE *Carte Bleue – Carte Aurore*
ouvert de 10h à 19h – fermé dimanche et lundi
métro Daumesnil-Dugommier. Bus : 29 – 87 – 46 – 62

MUSEUM MINIATURES. FIGURINES & ACCESSOIRES 15 mm
Catalogue £1.25 (frais de port inclus) – CATALOGUES : Grecs ; Romains, Gaulois, Arabes, Carthaginois, Chinois, Gladiateurs, Indiens, Seleucides, Seldjouques, Scythes, Thraces, anciens Bretons, successeurs d'Alexandre, médiévaux, Normands, Perses islamiques, Guerre de trente ans, Guerre de Sécession, Français, Anglais et Prussiens de l'époque Napoléonienne
EQUIPEMENTS :Wagons, charrettes, Warwagons, canons, engins de guerre médiévaux.
PRIX (en livre) : 0.15 Fantassins - 0.30 Cavaliers - 1.40 Chariots 2 chevaux - 2.00 Chariots 4 chevaux 2.00 Elephants - 1.40 Catapultes - 1.40 Canons et servants - 1.40 charrettes - 2.00 Wagons - 1.40 Assortiments de paysans - 3.50 Grosse bombarde - 1.40 Assortiment de chevaux - 0.40 Chameau
Nouvelle adresse : Museum Miniatures – 28, Long Lane – Driffield – Yorkshire - UK
Tél. : (00.44) 1262.670.421 ou (00.44) 1377.241.010 – Fax : (00.44) 1262.670.421 ou (00.44) 1377.241.010.
E-mail Dave@museumminiatures.co.uk – Site Internet www.museumminiatures.co.uk
Expédition Outre-mer et Europe 20% – Montant minimum livraison : £1.00 – Paiement par Carte Visa, Master Card, Eurochèques...

ELLERBURN ARMIES Hinchliffe 25mm Décors et figurines toutes époques
***Visitez notre site internet* : www.hinchliffe.co.uk – E-mail : ellerburn@mcmail.com**
La plus importante série de drapeaux ; prix par planche 25 et 20mm **£ 4.00** - 15mm **£ 3.00**
62 planches de drapeaux de l'armée napoléonienne
Renaissance (Lansquenets et Suisses), Guerre d'Indépendance Américaine, Guerre des Roses, Bourguignon, Guerres d'Italie (Montaperti), chevaliers allemands, Guerre de sept ans, Guerre Civile anglaise, Samouraï
Prix : Infanterie et Cavalerie **£0.55**, chevaux **£0.60**, armes etc.. ; à partir de **£2.70** Samouraï **£1.00**
Personnalités **$1.500** – Catalogue complet **£1.50**
Revendeur de la marque Skytrex 20mm et 15mm matériel de la 2GM
Nouveautés Skytrex « Trafalgar » 1/700 série de navires
Les cartes de crédit sont acceptées. Téléphone : (00.44) 1751.474.248 - Fax : (00.44) 1751.477.298
ELLERBURN ARMIES – Boxtree, Thornton Dale, NR Pickering, N. Yorks YO18 7sD, England

POUR RÉSERVER CET EMPLACEMENT CONTACTEZ LE SERVICE PUBLICITÉ : Sandra Villermois : 01. 40. 21. 17. 94.

LES FRANÇAIS — Essex 25 mm

Pour les fantassins du « Petit Caporal », la campagne de Russie va tourner à l'hécatombe : bien peu reviendront de Moscou ! *Peinture Christophe Coquet*

LES COSAQUES — Fron t Rank 25 mm

Les cosaques, qu'ils soient de Saint-Pétersbourg, de la Garde, d'Ukraine ou du Don, défendent avec ferveur la Sainte Russie. *Peinture David Wilson*

LES ZOULOUS — Icon (Harlequin) 25 mm

Le 22 janvier 1879, les zoulous du roi Cetshwayo écrasent une colonne anglaise à Isandhlawna. *Peinture Cyril Bony*

LES COSAQUES — Peter Pig 15 mm

Des cosaques du général de « cosaque Boudienny », célèbre officier de l'armée rouge entre 1917 et 1922. *Peinture Philippe Hardy*

2e GM — MiniFigs 12 mm

En 1941, dans les sables de Cyrénaïque, l'obsolète Cruiser A13 a bien du mal à rivaliser avec les Panzer III de Rommel.
Peinture Laurent Savouyaud

2e GM — Chariot Miniature 10 mm

Lors de la campagne de France, le char lourd B1 bis est un adversaire rude mais trop peu nombreux face aux Allemands.
Peinture Laurent Savouyaud

2e GM — Mirliton 20 mm

Mirliton poursuit sa « déclinaison » du Fiat 626 avec une version équipée d'un canon anti-aérien de 20 mm.
Peinture Mirliton

2e GM — Icon (Harlequin) 25 mm

Le FM BAR américain n'est pas une réussite, tout le contraire du bazooka, première arme antichar « moderne ».
Peinture Cyril Bony

FG miniatures

4, rue de la Gerbe d'Or
95490 VAUREAL
Tél/Fax : 01. 34. 42. 44. 01
E-mail : mcbride@club-internet.fr

Figurines Old Glory 15 et 25 mm / Foundry 25 mm / Icon Miniatures 25 mm
Hallmark 15 et 25 mm / Drapeaux Signifer 15 et 25 mm / Décalcos Veni Vidi Vici 15 et 25 mm

Attention :
Le nouveau supplément pour
BATTLEFRONT :
World War II
arrive courant août !
Il contient des cartes d'informations sur les armées britanniques en fin de guerre, des ordres de bataille, des mises à jour, de nouveaux équipements pour les allemands, les américains et les russes

Nouveautés Figurines :
OLD GLORY :
Portugais Premier Empire 15 mm, Assyriens Bibliques 15 mm, Français Guerre de Sept ans 15 mm, Queens Rangers Guerre d'Indépendance Américaine 15 mm, Seconde Guerre Mondiale 15 mm, Première Guerre Mondiale 1916-18 25 mm, Ottomans 1620-1890 25 mm, Moscovites Renaissance 25 mm, Guerre des Maoris 25 mm

FOUNDRY : *Vikings, Hors-la-Loi Far-West, Guerre d'Indépendance, Seconde Guerre Mondiale 25 mm*

Un Nouveau Fabricant !
Icon Miniatures 25 mm :
(Seconde Guerre Mondiale, Guerres Zouloues et Antiquité)
Pour toute commande, nos frais de port sont de 40 francs / 6.1 €.
Frais de port gratuits à partir de 500 Francs / 76.22 €.
Règlement par chèque ou carte de crédit
(livraison sous 48 heures en Coliposte sous réserve de disponibilité)

Nous serons présents au « Triomphe de l'Ile-de-France » les 29 et 30 septembre 2001
Notre catalogue 15 et 25 mm, gratuit sur demande
(Antiquité, Moyen-Age, Renaissance, Guerre de Sept ans, Guerre d'Indépendance, Guerre de Sécession, Premier Empire, Guerres indiennes, Guerre Hispano-américaine, , Guerre Américano-mexicaine, Guerres Zouloues, Guerre des Boxers, Seconde Guerre Mondiale, Guerre du Soudan, etc.)

Du lundi au vendredi de 9h à 12h et de 14h à 19h et le samedi de 9h à 12h - Uniquement par correspondance

Rubrique réalisée par Jean-Claude BÉSIDA

CYBER STRATEGE

GANGSTERS II

Eidos a revu sa copie de l'an dernier sans la corriger assez pour livrer un jeu vraiment convaincant. Le jeu propose un bon scénario, l'ascension irrésistible d'un jeune truand dans des années 1930 revisitées. Mais le moteur graphique et le gameplay idéal pour les simulations de banditisme reste à inventer. L'interface est lourde et on n'a pas vraiment l'impression de contrôler une action qui se disperse vite et décourage la stratégie. Peut-être *Gangsters III* sera -t'il enfin le bon ?

SPEC OPS : COVERT ASSAULT

Après la version PC et une première version Playstation, voici un nouveau *Spec Ops*, sous le titre de *Stealth Patrol*. Reprenez le rôle d'un courageux Ranger combattant pour la défense du monde libre en général et les intérêts des Etats-Unis en particulier, au travers d'une série de missions contre les terroristes de tous poils. La seule spécificité de la série *Spec Ops* est de permettre au joueur de diriger un binôme de Rangers (et non un seul combattant), ou à deux joueurs de partir à l'action en écran « splitté ». Malgré un contexte force spéciale toujours sympa, *Spec Ops : Stealth Patrol* présente malheureusement une maniabilité et des graphismes très sommaires. La version PC reste valable, sur Playstation, il faut bien dire que ça tourne à la catastrophe... En cas d'extrême désœuvrement uniquement !

Jeu édité par Take 2

HOPLITES

Nous vous avions déjà parlé de Hoplites, jeu « de cartes » sur PC très intéressant – et totalement gratuit – tiré de la série GBOH. Zak, son auteur, continue à peaufiner le système, et une version permettant les affrontements email est maintenant disponible sur le site du jeu, à **http://digilander.iol.it/zak965/hoplites.htm**, en attendant les affrontements online, attendus pour la rentrée !

En avant-première, voici une image de l'extension « Conan », elle aussi en cours de développement : des monstres, des héros, des magiciens, et évidemment beaucoup de gros barbares velus viendront mettre un peu de fantastique au milieu des légions !

Pascal DI FOLCO

EUROPA UNIVERSALIS : ET APRÈS ?

Après le succès d'*Europa Universalis*, co-réalisé par l'équipe d'Antikgames, une suite est en cours de réalisation. Le thème en est l'histoire de l'Europe au Moyen-âge, en gros de Charlemagne à 1492. Ce jeu reprendra le moteur d'EU mais en mettant l'accent sur les questions dynastiques et féodales. Encore plus fort : une fois la partie terminée, on pourra importer la sauvegarde dans EU et continuer le jeu sur trois siècles de plus ! Pour le reste, le développement de *Pax Romana* se poursuit : parmi les options on pourra choisir le pur jeu de conquête ou y ajouter aussi les intrigues sénatoriales à Rome.

PRISONER OF WAR

Codemasters, à qui l'on doit le magnifique Operation Flashpoint, nous prépare pour le printemps 2001 un titre pour le moins original avec Prisoner of War : Escape from Colditz.

Le jeu met en scène des officiers US, Anglais et Français... capturés. Le but du jeu n'est donc pas de faire de l'infiltration ou de l'attaque commando, mais bel et bien de réussir son évasion de stalages divers avec en point culminant la forteresse de Colditz.

La bande-son du jeu sera angoissante à souhait. La bonne surprise de 2002 ?

Campaign Eckmuhl

Enfin ! Après *1776* et *1812* consacré à des conflits américains peu connu du public français, John Tiller nous livre chez HPS un premier jeu sur le Premier Empire utilisant son très agréable système de campagne. *Campaign Eckmuhl* traite des opérations contre l'Autriche en 1809, avec les batailles de Abensburg, Eckmuhl et Teugn-Hausen. Les Autrichiens font alors face à une armée pratiquement franco-allemande puisque Napoléon dispose des corps bavarois, saxons et de la Confédération des Etats du Rhin ! A noter qu'un jeu sur la campagne de Russie est également prévue par la suite.

Le jeu permet de livrer toutes les batailles de la campagne, avec un système de prise de décision permettant de générer une véritable campagne stratégique (le jeu inclut d'ailleurs un éditeur de campagne pour tester différentes options historiques). Des graphismes très plaisants, un thème évidemment enthousiasmant, un système de jeu qui a fait ses preuves... Test complet dans le prochain *VaeVictis* !

Decisive Action

Dans la droite ligne de *Tac Ops* (de Battlefront), *Decisive Action*, édité par HPS, est une simulation tactique de combat moderne à l'échelle de la division et du corps d'armée. Basé sur des logiciels professionnels de l'armée de Terre US, *Decisive Action* permet de manœuvrer des brigades et des bataillons appuyés par toute une gamme de soutien : artillerie, aviation, hélicoptères, génie. Le jeu utilise des unités présentées sous symboles OTAN et des cartes au format officiel de l'armée de Terre US. Les scénarios incluent des combats en Allemagne, Asie du Sud-ouest et au centre national d'entraînement de l'armée américaine, avec des forces « bleues » et « rouges ». On dispose également d'un éditeur de scénarios. Le jeu s'apparente évidemment à *Tac Ops*, mais avec une présentation plus moderne et très proche des simulations professionnelles militaires.

Comme *Combat Mission*, le jeu utilise le nouveau standard actuel des jeux d'histoire PC : un double système d'ordre avec résolution simultanée... mais avec onze phases de jeux différentes, dont une remarquable phase de C4ISR (*Command, Control, Communications, Computers, Intelligence, Surveillance and Target Acquisition, and Reconnaissance*) ! Autant dire que le joueur se retrouve avec une somme étonnante de fonctions à gérer, de la logistique à l'usage des groupes d'action psychologique, mais que la plupart des ces fonctions peuvent être automatisées (mais c'est moins drôle...).

L'échelle est « tactico-opérationnelle », avec des tours représentant deux heures de combat et des cartes d'une dizaine de kilomètres carrés. *Decisive Action* propose un véritable catalogue des mécanismes les plus complexes des *wargames* traditionnels, avec des postures pour les unités, la prise en compte des niveaux de ravitaillement et de commandement, toute une panoplie de caractéristiques (moral, fatigue, niveau de sécurité, zone de déploiement et de contrôle, etc.). De plus, pas d'hexagone évidemment, mais une carte « lisse » avec des déplacements en distance réelle affectés par la rencontre avec l'ennemi. Tous les éléments de la guerre moderne sont pris en compte, des hélicoptères aux armes chimiques en passant par l'ensemble des appuis.

On retrouve l'interface très épurée et passablement difficile à maîtriser de jeux HPS, avec une barre supérieure pour l'ensemble des fonctions et très peu de raccourcis clavier. Autant dire que la prise en main est loin d'être évidente, en plus de l'approche très déroutante du logiciel. Le jeu peut se pratiquer en chaise tournante, par *e-mail* ou connexion directe.

Dans l'ensemble un jeu fascinant mais qui est clairement desservi par une interface et une présentation trop rigoureuses ; en fait, tout ce qu'il faut pour séduire les militaires en mal d'outils de simulation ésotériques mais peut être pas les profanes !

www.store4war.com

La boutique spécialisée en histoire militaire, défense & sécurité
Livres, wargames, revues

4000 références disponibles

Combat Mission disponible en version française !

Prix de vente : 329 FF

Jouable sur PC ou Macintosh
Version US ou version française complète (jeu + manuel) disponible
Livraison en France en sept jours maximum.
Version VF et VO en stock !

Store4war est distributeur exclusif Combat Mission pour toute l'Europe.

Waterloo : Napoleon last battle (VO)

Un superbe jeu basé sur l'excellent moteur de Gettysburg de Sid Meier.

notre prix : 449 F

Dernière minute : World War II Online 449 FF - Decisive Action 369 FF - Merchant Prince II + AoSail II 359 FF

Campaign Eckmuhl (en anglais)

Après *1776* et *1812*, la campagne de 1809 par John Tiller d'HPS.

notre prix : 369 F

Europa Universalis PC

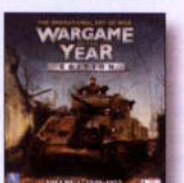
L'un des plus célèbres jeux d'histoire enfin adapté sur informatique !

notre prix : 329 F

World at War

L'intégralité de la série Campaign de Talonsoft : East Front II + West Front + toutes les extensions !!!

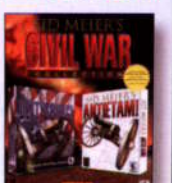
notre prix : 425 F



Operational Art of War : Wargame of the year

(OAW I + le Battle pack + scénarios inédits)

notre prix : 439 F



Civil War Collection

L'excellent Gettysburg de Sid Meier + Antietam
La guerre de Sécession en temps réel jouable !

notre prix : 339 F

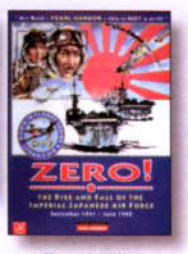
Tous les éditeurs wargames PC et sur carte !

GMT
The Gamers
Decision Games
Avalanche Press
Moments in History
Columbia Games
Clash of Arms, etc.

Battlefront
HPS
SSI
Talonsoft
Microsoft
CDV, etc.

Tobruk'41 (HPS)

notre prix : 369 F



Zero (GMT)

La suite tant attendue de Rise of the Lufwaffe

notre prix : 369 F

Toute la gamme ASL
Nouvelle édition MMP

Tous les meilleurs éditeurs en histoire militaire !

Lavauzelle
Heimdal
Osprey
Squadron
Schiffer Books
J. J. Fedorowicz
Economica
L'Harmattan
Greenhill Books
Presidio Press, etc.

Les meilleurs prix wargames sur carte et PC / Toutes les revues / Tous les livres

www.net4war.com

- Annuaire de recherche en défense, géopolitique et histoire militaire
- Base de données en histoire militaire et conflits contemporains
- Analyses et données géopolitiques et stratégiques

le premier portail francophone en histoire militaire, défense & sécurité

+ de 3000 pages
des centaines d'articles
8000 sites référencés et commentés
consultation gratuite

Nouveau directeur de la rédaction : Théophile MONNIER

POUR COMMANDER

Sur Internet
(paiement sécurisé en 128 bits)
www.store4war.com

Par téléphone 04 42 50 69 83
lundi-vendredi de 9h/12h et 13h30/18h
samedi de 9h à 12h

Par courrier postal
Store4war, 5, rue Danton,
13760 Saint-Cannat, France

INFORMATIONS DE LIVRAISON
- prénom & nom
- adresse
- code postal
- ville
- pays

MODE DE PAIEMENT
chèque ou mandat (francs français ou €)
carte bancaire
n° de carte,
date d'expiration
et signature

PORT en France :
25 F en colleco / 50 F en colissimo
commande > 400 F : GRATUIT !
Etranger : consulter notre site internet

CATALOGUE GRATUIT SUR DEMANDE

SORTI IL Y A PRES d'un an, et non distribué en France, *Man of War II*, de l'éditeur canadien Strategy First, n'en est pas moins un jeu qui a plus d'un mérite. Le thème est exactement le même que celui d'*Age of Sail II* : l'âge d'or du vaisseau de ligne. Le champ couvert est malgré tout légèrement plus vaste, puisqu'il part de la guerre de Sept Ans (1756-1763), pour s'achever avec les guerres de l'époque napoléonienne.

MAN OF WAR II

Sur le pont et chacun à sa place !

Frédéric BEY

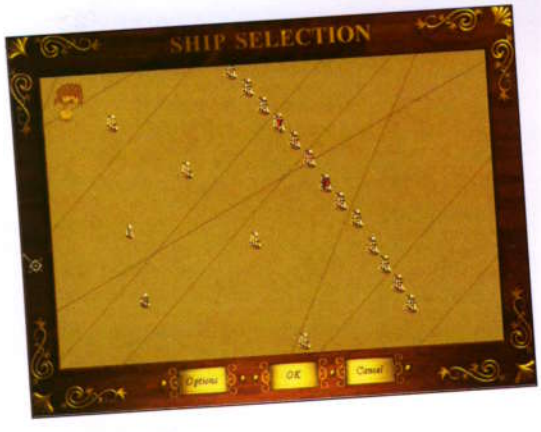
D'une manière générale, l'accent est mis sur la période antérieure à la Révolution française (règnes de Louis XV et de Louis XVI).

ARCHAIQUE MAIS EFFICACE

MoW II se distingue très nettement d'*AoS II*. Du fait de son archaïsme graphique prononcé, il ne tient absolument pas la comparaison, dans ce domaine, face à son rival. Même si l'écran principal de jeu (voir illustration) donne une vue 3D de l'environnement, on est très loin des époustouflantes scènes de bataille d'AoS II. Le joueur dispose d'un écran relativement agréable, mais il ne peut pas choisir son angle de vue.

Il n'a en fait le choix qu'entre du 3D sans grand détail et du 2D schématique. Néanmoins, et c'est paradoxal, *MoW II* s'avère nettement plus jouable, lorsque l'on s'attaque à des grandes batailles. En effet, le principe général du jeu est le suivant : lorsque le joueur lance un scénario, il choisit son camp et, surtout, le vaisseau depuis lequel il va vivre la bataille. Selon le grade retenu, le joueur ne devra se préoccuper que de son vaisseau (Capitaine), d'un groupe (Commandant de Division), ou de l'ensemble de la flotte (Amiral). Ce qui est plus intéressant, c'est que la vision proposée se limitera à la vue subjective de la bataille, depuis le vaisseau dans lequel le joueur s'est embarqué. Une option « longue vue » permet d'en savoir un peu plus sur les vaisseaux naviguant à proximité, comme cela se pratiquait dans la réalité.

Seul un retour vers l'écran 2D permettra d'obtenir une vision globale, mais sans beaucoup d'information, sur les dispositions générales des deux flottes. Au niveau des grands principes de l'interface, la vue tridimensionnelle permet de diriger son vaisseau et la vue 2D de donner des ordres à d'autres vaisseaux.



En titre.
Suffren à Sadras, 1782.

Ci-contre.
La ligne de bataille de l'amiral de Grasse lors de la victoire de la Chesapeake (1781), vue en 2D.

ETRE UN VRAI CAPITAINE

Pour ce qui est des ordres, on demeure dans le domaine du très classique : réglage de la voilure, choix des munitions, affectation des tâches aux membres de l'équipage, préparation de l'abordage et autres joyeusetés.

Les éléments les plus originaux sont les ordres concernant les divisions. De son vaisseau, le joueur peut demander, comme il le ferait avec des pavillons dans la réalité, aux autres vaisseaux sous son commandement, de former la ligne à bâbord avant, tribord arrière ou encore centrée sur son navire. Deux campagnes permettent de suivre, sur plusieurs scénarios, l'évolution d'un personnage et de son vaisseau. Le côté « jeu de rôle » est largement développé, puisqu'il est possible de constituer soit même une véritable biographie à son personnage. Par la suite, en fonction des résultats obtenus, les responsabilités du personnage peuvent augmenter, avec le nombre de vaisseaux qu'il commande.

L'objectif final est, bien entendu, de parvenir au grade d'amiral. En plus de ces campagnes, des scénarios historiques sont également proposés, mais en nombre relativement limité (20). Là encore, rien à voir avec l'encyclopédie fournie dans *AoS II*... Il est également envisageable de se créer un personnage pour une seule bataille, notamment en mode multi-joueurs (connexion TCP/IP sur Internet ou en réseau).

Man of War II est un jeu sans artifice, d'une prise en main facile et mettant en avant un point de vue intelligent : placer réellement le joueur dans la position du capitaine ou de l'amiral, avec tous les problèmes de compréhension de l'environnement que cela comporte. Comme les autres membres de l'équipage, et comme à l'époque, il ne faudra pas lambiner sur le pont, mais au contraire trouver au plus vite sa place, pour s'en sortir ! ❐

MAN OF WAR II

Qualités : Prise en main aisée. Donne une vision très réaliste de ce que pouvaient maîtriser, ou ne pas contrôler, les capitaines de l'époque.

Défauts : Interface très classique. Vues 3D assez sommaires. Pas de révolution ludique à bord...

OPERATION FLASHPOINT : COLD WAR CRISIS

OPERATION FLASHPOINT vise le titre de simulation tactique militaire la plus réaliste. Pour cela, le jeu vous apprendra l'essentiel : obéir aux ordres et survivre pour atteindre vos objectifs. Une simulation des plus sérieuses, donc.

Olivier BLANC

C'est un vieux rêve dans le domaine de la simulation tactique militaire : plonger le joueur dans un environnement « réaliste » où se mêlent infanterie, blindés et engins aériens, le tout en temps réel et en multi-joueurs... C'est le champ de bataille virtuel, un projet que Bohémia Interactive semble avec *Operation Flashpoint*, jouable en première et troisième personnes, atteindre plus que nul autre jeu jusqu'à présent. Anciens de l'armée tchèque, les concepteurs ont en effet voulu nous faire bénéficier de leur expérience, et l'on peut dire d'emblée que leur premier jeu est une grande réussite et vise un haut degré de simulation.

UNE SIMULATION ABOUTIE

Passons rapidement sur la trame fictive du jeu : nous sommes en 1985 et certains éléments dissidents de l'Armée Rouge prennent le contrôle de l'île de Korgulev, menaçant par là même la sécurité internationale. Bien sûr, les Américains obtiennent le beau rôle et donneront leurs vies pour sauver le monde d'une Troisième Guerre Mondiale... L'intérêt de ce scénario est à vrai dire de cantonner l'action à de « petites » îles avec des combats directs d'un maximum de quelques dizaines de soldats, et peu de véhicules en soutien : un choix judicieux qui permet de ne pas surcharger la partie, et immerge le joueur dans un conflit réduit dans lequel il prend une part personnelle importante. La campagne est passionnante en terme de jeu, bien que de difficulté élevée, et comporte une cinquantaine de missions présentant une grande variété de situations, avec une IA assez bonne (les soldats ennemis se mettent à couvert, tirent avec précision, essayent de vous déborder...). Vous jouerez tour à tour le rôle d'un simple soldat, d'un chef de char, d'un pilote d'hélicoptère, etc., et monterez en grade pour finir par exercer le commandement d'un groupe. Car le grand intérêt de *Flashpoint* réside dans la multiplicité des rôles que le joueur peut endosser. Même si ce n'est pas très réaliste, vous pouvez entrer dans tous les engins présents, et ils sont nombreux : jeep, T80, M1A1, camion Ural, Blackhawk, M113, etc. Et ce pour prendre la place du pilote, du tireur, du chef de char... Sans parler des mitrailleuses lourdes sous fortification que vous pouvez manier ! Autant d'éléments qui vous assurent de nombreuses possibilités tactiques pour finir chaque mission de plusieurs façons différentes. Lorsque seul, perdu dans la zone ennemie, il vous faudra regagner vos lignes avec votre boussole et votre carte (ou même grâce aux étoiles la nuit), comment vous y prendrez-vous ? Par la manière forte en empruntant une mitrailleuse sur le cadavre d'un ennemi, en volant un véhicule et en espérant passer incognito les lignes adverses, ou en misant sur la discrétion ? L'immersion est de fait très importante, et le combat ne constitue que le point culminant d'un scénario ; vous aurez souvent droit au début d'une mission à un transport en hélicoptère ou en camion, à un regroupement après parachutage, à la rencontre avec un autre groupe allié lors d'un *checkpoint*... Autant de phases de jeu qui peu-

En titre
Les engins lourds sont de la partie, mais leur modélisation est lacunaire. C'est un effort qui mérite cependant d'être relevé car il augmente les capacités de simulation du logiciel.

Ci-contre.
Jeune officier, le succès de la mission et la vie de vos hommes reposent sur vous. Ici, vous venez d'ordonner au soldat numéro 4 un bond en avant assez risqué.

vent paraître ennuyeuses aux yeux de joueurs impatients mais qui donnent enfin le sentiment « d'en être ». Le réalisme (tout virtuel tout de même) de la simulation est renforcé par un environnement assez complet, avec enfin des combats en forêts satisfaisants, de même que des villages où chaque bâtiment est susceptible d'abriter des ennemis. Côté graphismes, les avis sont partagés. Certains trouveront les arbres et les personnages anguleux et peu présentables, et les couleurs trop fades. Pourtant, force est de constater que pour un jeu simulant un champ de bataille aussi large, les graphismes sont très satisfaisants, à condition bien sûr de disposer d'un ordinateur puissant... Les éclairages dynamiques de nuit, par exemple, sont une bonne idée, et à l'usage les graphismes se révèlent très agréables. Les musiques sont quant à elles réussies, et les sons des armes également, même si certains de ces derniers comme pour la mitrailleuse lourde ou le canon de 30 mm mériteraient bien quelques améliorations.

L'INFANTERIE AVANT TOUT

Nous l'avons dit, les véhicules sont nombreux. Pourtant, la modélisation du combat antichar est très simpliste, et les engins aériens difficiles à piloter, même si d'un autre côté ce traitement suffit amplement aux BMP et autres jeeps, et permet de ne pas rebuter les joueurs débutants. Aussi, si l'addition de véhicules est un avantage indéniable, la reine du jeu demeure-t-elle l'infanterie. *Operation Flashpoint* prend d'ailleurs toute sa valeur dans un environnement où seule l'infanterie est présente, avec quelques VTT en appui feu à la rigueur, car chars et hélicoptères déséquilibrent le jeu. Que vous soyez simple soldat, sniper, membre des forces spéciales (les missions de sabotage sont parmi les plus angoissantes) ou bien officier, vous expérimenterez alors ce que c'est que de prendre part à un combat. Rampez, trouvez un couvert ; tirez quelques cartouches, puis redéployez-vous pour éviter les tirs en retour car votre feu a trahi votre position. Tirez toujours le premier : si vous êtes pris sous le feu de l'adversaire, le temps de viser et de tirer vous serez sûrement déjà mort... de l'importance de la surprise et de ne pas foncer tête baissée. *Operation Flashpoint* vous apprend ainsi la nécessité d'un plan et d'une discipline de groupe sur lesquels résident le succès et la survie. Car dans le groupe, chaque membre est important, déjà parce que l'ennemi ne se trouve pas forcément devant vous et que vos camarades se chargent de surveiller vos arrières, mais aussi parce que sans mitrailleur, point d'appui feu, et

Ci-contre.
Tir de neutralisation pour ce mitrailleur russe. Les armes d'appui prennent toute leur importance dans *Operation Flashpoint*, à condition évidemment d'en faire bon usage.

Ci-dessus, à gauche.
Reconnaissance en force avec cette jeep armée d'une mitrailleuse lourde. Vous pouvez jouer le conducteur, le tireur ou le passager, à votre guise.

Ci-dessus, à droite.
Vos camarades et vous-même pensiez enfin passer une nuit tranquille... Peine perdue, la guerre ne vous lâchera pas.

sans lance-roquettes, un BMP peut vous massacrer jusqu'au dernier... Le combat engagé, vous sursauterez lorsque les balles vous siffleront aux oreilles, en réalisant que vous pouvez vous effondrez à tout moment ; et si vous êtes touché aux jambes, vous ne pourrez plus que ramper jusqu'à ce qu'un infirmier se soit occupé de vous. Pris dans le feu de l'action, vous constaterez comme il est difficile d'identifier un ennemi à l'œil nu à 200 m ou même à 50 m derrière un buisson ; avec les risques de tirs fratricides qui en découlent. Ainsi est recréée la dualité entre le chaos du combat et l'ordre nécessaire au groupe pour rester cohérent et efficace, ce qui nous entraîne à dire quelques mots du commandement. Celui-ci anticipe un peu sur la réalité car chaque soldat est en contact radio permanent avec son chef. Avantage : soulager le joueur débutant, et renforcer l'ambiance car les voix (en anglais en tout cas) sont assez réussies. Les ordres en eux-mêmes sont nombreux et permettent une multitude d'actions, mais l'interface nécessite l'apprentissage par cœur des combinaisons principales pour être efficace. Heureusement, une « vue tactique » spéciale est accessible et, avec un peu d'habitude, très utile. Dans tous les cas, on comprend rapidement pourquoi les officiers sont nécessaires, car ces derniers passent tout leur temps à donner des ordres pour maximiser l'efficacité de leur groupe, et leur mort est souvent catastrophique.

PROMETTEUR EN MULTIJOUEURS

Avec une telle variété de situations et un grand réalisme dans l'infanterie, il ne fait aucun doute qu'*Operation Flashpoint* a un grand potentiel en multi-joueurs. Malheureusement, le jeu par internet n'est pas encore au point ; un *patch* est prévu, mais alors que ces lignes sont écrites aucun server dédié n'est en place et le code n'est pas finalisé. Ceci dit, en LAN le jeu marche parfaitement et un essai à trois ordinateurs fut très concluant. L'organisation de missions dans des salles réseaux ou même dans de grandes *LAN party* devrait permettre d'atteindre le potentiel réel du jeu. Mais il faudra pour cela s'entourer de personnes acceptant de se plonger dans une certaine discipline de groupe et un environnement de combat difficile, ce qui ne va pas de soit.... Pour vous aider, quelques « clans » sérieux existent avec lesquels il est possible de rentrer en contact, via *goa.com* par exemple. De plus, des modifications « Vietnam » et « 1944 » sont déjà en réalisation, même s'il faudra encore attendre avant qu'elles soient jouables. Pour l'heure, l'éditeur très puissant, quoique peu intuitif, permet de créer de superbes nouvelles missions qui par l'adjonction de musiques, de plans de route, etc., deviennent de véritables petits films. Et nul doute que lorsque vous lirez ces lignes le choix de nouvelles missions à télécharger sur le net sera déjà important, d'autant que chacune ne fait que quelques ko. Il est vraiment dommage que certains *bugs* appauvrissent le jeu et l'empêchent au final d'obtenir la note maximale. Ainsi en est-il du « *bug* de fin de partie », qui vous oblige à recommencer plusieurs fois certaines missions, ce qui est dur à supporter lorsque les dernières de la campagne durent au moins une heure. Un support *joystick* inopérant, peu de touches re-paramétrables, et un système de sauvegardes uniques en ennuieront également certains, bien que cela soit très mineur. Mais si vous êtes prêt à faire fi de ces problèmes et que vous disposez d'une configuration confortable, *Operation Flashpoint* a toutes les qualités requises pour vous faire passer de très bons moments de simulation tactique. Bravo à Bohémia Interactive pour leur premier jeu qui est devenu la référence en son domaine et relance l'intérêt pour une simulation multi-joueurs de combats interarmes et temps réel, ou champ de bataille virtuel. ❐

OPERATION FLASHPOINT : COLD WAR CRISIS

Qualités : excellente modélisation de l'infanterie, sensation du combat avec ses peurs et sa discipline de groupe, nombreux rôles jouables dont beaucoup de véhicules, grand potentiel en salles réseaux.

Défauts : d'insupportables *bugs*, configuration puissante nécessaire, faiblesse de la modélisation de certains véhicules (particulièrement les chars et les engins aériens).

UN CHAMP DE BATAILLE infini dans le temps et l'espace, des centaines d'adversaires, un armement sophistiqué, des héros et de l'action... Non, le dernier univers persistant multijoueurs n'est pas consacré à une lointaine guerre spatiale mais à la campagne de France de 1940. Qui l'eut cru ? Avec *World War II online*, le rêve de nombreux joueurs prend forme, mais de façon encore imparfaite.

Théophile MONNIER

MESSAGE
pappy: i'm gonna send in thoes screenies
ramp: cc
tongue: awesome thanks pappy, send em direct to my email if ya could
ramp: cc me

WORLD WAR II ONLINE

Le projet *World War II online* a de quoi impressionner : des centaines de joueurs connectés simultanément comme soldat, pilote d'avion ou chef de char, s'affrontent sur une carte immense, avec des missions et des objectifs précis, des organigrammes de commandement et une campagne évolutive, le tout dans un univers persistant, de l'ouverture des hostilités à la fin du la guerre... Autant dire que ce jeu, que nous avions découvert il y a deux ans au salon ECTS de Londres, place la barre très en haut. Mais ne vous attendez pas à diriger des unités ou à conduire de grands manœuvres, *WW2 Online* est une sorte de super-simulateur qui se déroule donc en continu dans un champ de bataille virtuel où se retrouvent tous les joueurs connectés. Chacun peut choisir d'incarner un soldat à pied, ou de conduire un char ou un avion, l'usage du joystick étant indispensable pour ces deux derniers. Le joueur voit à travers l'unité qu'il dirige et il communique bien sûr par texte (ou radio avec des logiciels comme Roger Wilco) avec les autres joueurs de son camp.

Le théâtre d'opération est énorme, par exemple, le monde actuellement en ligne couvre toute l'Europe du nord-ouest (nord de la France, Belgique, Pays-Bas, etc), mers comprises. Pour l'instant, la campagne proposée est celle de 1940. A l'entrée dans le jeu, on choisit un lieu de « téléportation », une base ou une zone de combat... et on essaye de comprendre ce qui se passe ! En fait, pour dynamiser le jeu, des missions précises sont proposées, comme capturer ou défendre un objectif, et le front (et les zones d'arrivée) est constamment modifié en fonction de leur accomplissement. Dans les faits, il est encore trop tôt pour déterminer si les actions des joueurs permettent d'obtenir des résultats stratégiques concrets, mais c'est certainement l'aspect le plus important du jeu. Autre élément intéressant, les joueurs présentent des grades selon leur action et leur ancienneté. Les joueurs hauts gradés assignent des objectifs sur la carte et dirigent l'action des autres. De façon pratique, les joueurs s'organisent ainsi en unités et se retrouvent sur le champ de bataille pour mener des missions assignées par leur chef. Pour des missions très importantes, les officiers seront amenés à faire collaborer leur unité. Bref, un vrai jeu social !

TELECHARGEMENT EN VUE !

Comme tous les jeux en ligne, *WWII online* présente de gros défauts de jeunesse. Les premiers combats ont été lancés le 6 juin et il a fallu d'emblée réaliser un *méga-patch* de 60 Mo ! Autant dire que si votre connexion n'est pas à haut débit, ce n'est pas demain la veille que vous allez pouvoir vous y mettre. De plus, n'escomptez pas découvrir des milliers de joueurs, à l'heure actuelle, le « monde » de *WWII online* tourne à environ 400 participants, et apparemment, chaque univers ne peut pas accueillir beaucoup plus de joueurs.

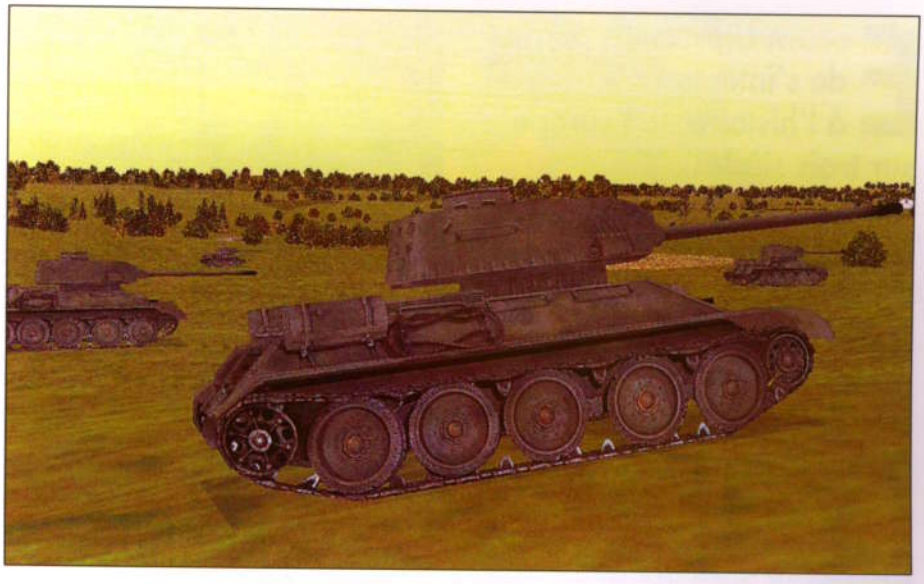
Pour participer, il faut se connecter au site officiel (*www.wwiionline.com*) puis à Playnet, qui héberge le jeu. La procédure est plus ou moins rapide, de toute façon vient ensuite le téléchargement des fameux 60 Mo (et d'autres *patches* sont annoncés). Mais ça ne s'arrête pas là puisque *WWII online* est un jeu payant... Deux fois ! Vous achetez le jeu de base (il est disponible 449 FF en France, en import seulement pour l'instant) et vous payez ensuite chaque mois un abonnement de 60 FF (sauf le premier mois).

Le jeu est uniquement jouable en ligne, il ne comporte ni intelligence artificielle ni mission solo (en étant non connecté, il est juste possible de s'entraîner à diriger une unité, tout seul dans une immense plaine...). Graphiquement, *WWII online* s'en tire très honorablement. Le terrain est un peu nu, forcément, mais le jeu est fluide. Avec une ligne numéris, nous n'avons pas eu de problème de connexion, mis à part quelques plantages intempestifs.

La plupart des jeux *online* présentent des idées très intéressantes mais ne les concrétisent que rarement. *WWII online* fonctionne convenablement, mais il faut encore faire preuve d'un certain courage pour se lancer. Une partie de *Counterstrike* en réseau s'avère plus tactique et passionnante, pour beaucoup moins de souci ! Côté stratégique, un vrai joueur d'histoire n'hésitera pas longtemps avec *Combat Mission*. Mais il reste que les principes du jeu font envie. A suivre ! ❐

PEUT-ON IMAGINER L'ÉTAT d'excitation des milliers de fans à mesure que la rumeur enfle autour de *CM2* ? Quand sortira-t-il ? Quelles seront les innovations ? Verra-t-on les ruines de Berlin, de Stalingrad ?... Une chose est sûre, *Combat Mission 2* va casser la baraque !

Théophile MONNIER



COMBAT MISSION 2

Bientôt l'offensive totale !

On l'espérait pour cet été, au pire à l'automne... Non, il faut se rendre à l'évidence, *Combat Mission 2*, le deuxième volet du révolutionnaire jeu de Battlefront consacré aux combat tactiques sur le front de l'Est, ne sortira pas avant la fin de l'année, si ce n'est encore plus tard...

A l'heure où nous écrivons ces lignes, les betatesteurs, dont deux Français (Joël Montagu, bien connu des lecteurs de feu Cyber, et Olivier Blanc, du site Appui-feu), n'ont pas encore reçu leur version de tests, et nous pouvons confirmer, de source très sûre (moi-même...), que Steve et Charles, les auteurs du jeu, ont des journées (et des nuits !) bien remplies... Mais ce n'est pas une raison pour se laisser aller et voici un état aussi complet que possible de ce que sera *Combat Mission 2 : Barbarossa to Berlin !*

Tout d'abord, secret de polichinelle, il s'agira bien sûr du front de l'Est. Tout le front de l'Est ? Oui monsieur, tout, et quand je dis tout, c'est avec – ouvrez le ban –, les Finlandais (mais pas la guerre de 1939), les Roumains, les Hongrois, les Italiens, les Polonais, les partisans, et tout l'ordre de bataille allemand et soviétique. Monstrueux ! Battlefront annonce au moins environ 300 véhicules différents (dont les versions prêt-bail et les véhicules des armées de l'Axe), y compris des versions très rares. Côté terrain, on découvrira de la steppe, de la toundra, de nouveaux types de forêt et toute une gamme de zones géographiques pour couvrir cet immense théâtre d'opérations.

Le système de jeu lui-même va être sensiblement amélioré. Les blindés pourront être organisés en peloton, pour montrer les difficulté de coordination des blindés sans radio. Les troupes seront maintenant dotées d'une nouvelle caractéristique, l'endurance, qui offrira une plus grande nuance entre les unité soviétiques composées d'hommes vigoureux mais peu entraînés et des unités allemandes d'élite mais épuisées, par exemple. De nombreux nouveaux ordres seront accessibles :

– mouvement au contact : similaire à l'ordre Traquer des véhicules mais pour l'infanterie, qui stoppera son mouvement pour engager l'ennemi ;

– assaut : un mouvement en tiroir au sein d'un groupe de combat, permettant aux hommes de se couvrir et de faire feu tout en avançant ;

– vague humaine : un grand classique, qui permettra au joueur soviétique de faire charger un groupe d'unités en masse avec un bonus au moral ;

– défilement de tourelle : pour obliger un véhicule à chercher une position en défilement de tourelle ;

– en couverture : en indiquant deux points à une unité pour lui faire couvrir une zone définie parmi les innovations diverses, on note les tranchées mais aussi les égouts dans les grandes villes, simulés par une probabilité de pouvoir faire ressortir des troupes sur les arrières ennemis mais de façon aléatoire. Une nouvelle fonctionnalité permettra de réduire le nombre d'hommes par rapport à l'effectif plein théorique.

Par exemple, en sélectionnant cette option et en la réglant sur 60%, le programme éliminera au hasard des hommes dans les unités jusqu'à ce qu'il en reste 60%. On pourra ainsi se retrouver avec une section à trois groupes de combat très affaiblis et une autre avec deux groupes presque au complet.

De nombreuse questions demeurent encore. Comment seront modélisées les ruines importantes et les débris par exemple, qui restent l'une des grandes lacunes du jeu ? Réponse partielle : les grands bâtiment en partie effondrée ne peuvent être modélisés...

Y aura-t-il un système plus complexe – ou amélioré – des opérations, plutôt mal gérées par le système ? Probablement pas, le temps nécessaire pour se consacrer à cette amélioration repousserait trop la sortie du jeu. Un ordre de batailles sera-il accessible pendant une partie ? Apparemment, quelque chose est prévu sur ce point. Enfin, dans la rubrique des bonnes idées, il devrait être possible de visualiser l'intégralité du film de la bataille. Plus fort que les correspondant de guerre de la PK !

Bref, on le voit, l'ampleur de ce projet a de quoi enthousiasmer, même si de nombreuses question se posent encore pour les spécialistes de *Combat Mission*. En tout état de cause, la seule évocation des combats dans Budapest, Berlin, Stalingrad ou des batailles devant Moscou ou à Koursk, nous fait déjà frissonner de plaisir, et je ne parle même pas des pros des mods qui vont se déchaîner aux quatre coins du net...

Combat Mission 2 : Barbarossa to Berlin viendra un jour, il n'y a plus que cela qui compte ! ❐

En titre
Les images présentées dans cet article sont une exclusivité mondiale (merci à Joël Montagu et Steve Grammont).

Ci-contre.
Un impressionnant barrage d'artillerie sur une vague d'assaut soviétique. Nous n'avons pas d'informations sur les graphisme présentant le char dans la barre d'informations, c'est peut être le niveau de blindage.

EUROPA UNIVERSALIS permet de s'intéresser à l'histoire de l'Europe sur trois siècles, alors oublions la place qui est donnée à la France dans nos livres d'histoire et intéressons-nous à deux autres Grandes Puissances : les royaumes d'Espagne et de Pologne-Lituanie.

Eric SLOMSKI

EUROPA UNIVERSALIS

Espagne et Pologne, deux Grands méconnus

Deuxième principe, tout se paye dans EU. Toute annexion d'une province ennemie peut donner un *casus belli* à ce pays contre vous pour le reste du jeu, l'amener à vous haïr etc. Toute décision stratégique prise vous entraîne dans une voie qu'il faudra exploiter jusqu'au bout, qui provoquera ses propres problèmes à gérer et entraînera d'autres décisions que vous n'aurez certainement pas envisagées au début du jeu (changement de religion, nouvelles guerres, nouvelles alliances, intolérance religieuse,...).

Pour vous parler de la Pologne-Lituanie et de l'Espagne nous nous concentrerons sur les débuts de partie de ces pays ainsi que sur les éléments qu'ils auront à gérer quelles que soient leurs décisions. Nous entendons par début de parties les 150 premières années de développement.

LA POLOGNE LITUANIE

Il faut le rappeler, le royaume de Pologne Lituanie née de l'alliance de ses deux puissances est en 1492 la plus grande puissance d'Europe. Géographiquement, ce royaume va de la baltique à la mer noire, se heurtant à l'ouest à une multitude d'états civilisés appartenant au saint empire romain germanique et à l'est à des peuples barbares avec des noms qui font déjà penser à l'orient, tels la Horde d'or ou Astrakan. Cet état qui était le plus grand, l'un des plus cultivés, des plus tolérants d'Europe va encore rayonner sur l'Europe pendant un siècle avant de s'éteindre et de pratiquement disparaître au bout de trois siècles. Faire mieux que l'histoire semble une tâche à la mesure du joueur qui en prend la charge.

Prenant possession du nouveau pays qui m'est confié, j'en découvre très vite les faiblesses. La taille du pays qui fait qu'une armée met presque un an pour le traverser. La pauvreté des terres, due à leur faible population et qui leur donne des revenus minimums tous les ans et ne permet pas de compter sur un développement rapide. Ainsi à l'inverse de beaucoup d'autres grandes puissances, il ne faut pas compter construire un « taxe collector » dans toutes les provinces et encore moins d'y installer un juge ou un gouverneur, ils ne seront jamais rentables. Il n'est pas non plus question de posséder rapidement des forteresses puissantes dans toutes les provinces. Et pour terminer, la population recouvre toutes les confessions. Au début de la partie deux choix sont donc à faire. En premier, il faut choisir les centres de développement et savoir couvrir ses frontières. Bien défendre et développer sa capitale reste essentiel comme pour tout autre pays mais d'autres centres économiques sont à développer tels que protéger l'accès à la Baltique, mais aussi développer l'Ukraine fortement peuplée et non loin des frontières sud et est du pays. Deuxième choix, le niveau de tolérance face aux religions. A terme avec l'apparition de l'église luthérienne il ne sera pas possible d'être tolérant avec tout le monde. Il semble préférable de baisser la tolérance envers les musulmans qui ne représentent qu'une seule province. D'y mettre une armée et de mater les révoltes jusqu'à ce qu'ils choisissent de revenir dans le doit chemin en adoptant le catholicisme (notre religion d'état).

Les voisins représentent la principale faiblesse de la Pologne. Ils sont souvent puissants comme l'Autriche et la Turquie. Ils sont parfois simplement envieux et peu enclin à des compromissions com-

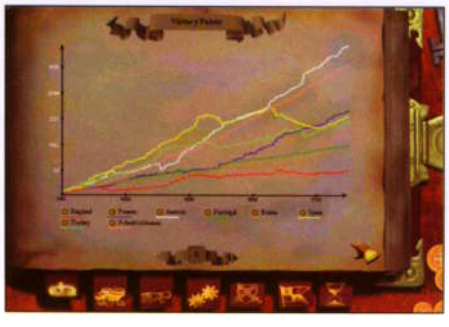
En titre
1492 : La Pologne-Lituanie est un géant bien mal entouré.

Ci-contre, à gauche.
Prendre Novgorod aux Russes les prive de leurs seuls revenus.

Ci-contre, à droite.
Il ne s'agit pas d'un empire colonial à proprement parler, mais ce groupe d'une demi-douzaine de colonies représente la seule présence de la Pologne dans le Nouveau Monde.

me l'ordre teutonique (qui se souvient de sa gloire passée mise à mal par nos armées il y a moins d'un siècle). Ou alors ils sont en plein développement comme la Suède et la Russie. Voilà une jolie brochette d'ennemis à nos frontières. Pour les combattre une seule solution, les diviser et les battre un à un et donc dans *EU*, veiller à ce que son « *Bad Boy* » ne s'élève pas trop vite. Pour éviter la guerre, le joueur doit faire preuve de beaucoup de diplomatie et bien choisir quels ennemis potentiels attendrir aux vues du faible nombre de ses diplomates et au coût de la conduite d'une politique extérieure efficace.

Un autre paramètre est à prendre en compte pour la Pologne, il s'agit de sa plus grande force, c'est le faible coût de la cavalerie polonaise. Avoir pour le même prix de la cavalerie et de l'infanterie permet de mener des guerres défensives à moindre frais. Rappelons que la cavalerie outre un mouvement plus rapide, est plus puissante que l'infanterie à quantité égale. Mais que cet avantage diminue avec le temps et les avancées technologiques qui améliorent surtout la puissance de feu. En revanche, la cavalerie est inutile pendant les sièges, ne faisant qu'accroître l'attrition des troupes. Il faut créer des armées d'infanterie et d'artillerie dédiées aux sièges et aux guerres offensives. La stratégie classique à adopter dans un tel cas est de vouloir survivre ou du moins d'empêcher les autres de vivre à vos dépens. Il est facile de neutraliser la Turquie en s'alliant avec les Autrichiens, cette alliance respecte les valeurs de la chrétienté et permet de neutraliser les deux plus gros voisins. Il faut ensuite empêcher les Russes de se développer, ce qui vu le faible coût des armées russe passe par la privation des territoires qu'ils convoitent. La horde d'or est la porte de la Russie sur la Sibérie et son développement, il est souhaitable de la conquérir avant que le Russe le fasse et ainsi par exemple profiter d'une guerre entre la Russie et Kazan pour attaquer la horde d'or sans risquer de voir débouler les troupes russes dans votre dos. Voilà la seule guerre offensive utile à la Pologne, pour le reste il est souhaitable d'investir dans la technologie des armées pour éviter de se faire distancer et garder une chance de gagner d'éventuelles futures guerres en gérant mieux la phase de paix que l'ordinateur. Reste alors deux cents ans de problèmes religieux à gérer. Nous ne parlons pas de la colonisation qui reste mineure pour la Pologne bien qu'elle puisse se permettre d'avoir quelques colonies au bout du monde.



En haut.
La Pologne contrôle l'Europe centrale et a su maîtriser ses ennemis.

Ci-dessus.
En trois siècles, la Pologne n'a jamais été en tête des pays, mais elle s'en tire avec les honneurs après un début difficile.

En conclusion nous dirons que la Pologne est certainement le pays majeur le plus intéressant à jouer (je partage cette opinion avec peu de gens). Réussir à développer la Pologne demande de la patience, beaucoup de diplomatie et reste intéressant durant les trois siècles. Les guerres sont nombreuses, les situations souvent très difficiles, les paix pas toujours favorables et les axes de développements nombreux mais tous difficiles.

L'ESPAGNE

L'Espagne en 1492 fait avant tout penser à Christophe Colomb. Et c'est vrai, il est bien là et nous attend avec ses trois vaisseaux fraîchement armés. Mais jouer l'Espagne c'est avant tout assurer sa position en Europe pour pouvoir mener une colonisation tranquille du nouveau monde. La position de l'Espagne est assez facile à défendre : Au bout de l'Europe juste menacée par la France et capable de manger le Portugal en une bouchée. Ce Portugal est d'ailleurs très tentant et il est possible de lui prendre deux provinces par le biais d'une guerre très courte. Une guerre avec le Portugal rapportera aussi (et surtout) un centre de commerce et les cartes que l'on dérobera dans la capitale. Pour cette raison, il est d'ailleurs souhaitable d'attendre un demi-siècle avant de se lancer

Ci-contre.
L'Espagne laisse ses voisins s'entre-tuer. Ici la France met le pied au Portugal et il semble que rien ne pourra l'arrêter.

Ci-dessous.
La France a voulu reprendre le Roussillon, mais les armes nous ont été favorables.

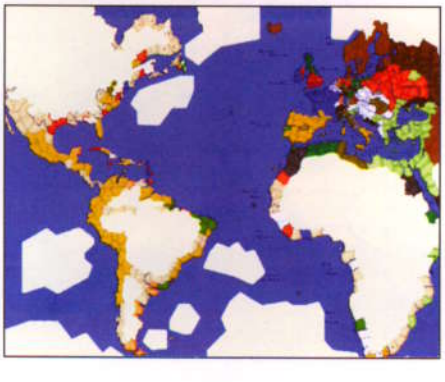
Ci-dessus.
Les Aztèques ne sont plus. Qui pourra arrêter le Espagnols en Amérique du sud ?

Ci-dessus, à droite.
Dix ans après les Aztèques, c'est au tour des Incas de s'incliner. L'Espagne est bien seule dans le Nouveau Monde.

dans cette guerre (le temps que le Portugal établisse les fameuses cartes). Ceux qui préfèrent un jeu plus historique ne se laisseront pas tenter par cette guerre et essayeront plutôt de s'étendre en Italie après avoir annexé le royaume de Naples. La gestion de la colonisation est ce qui occupe le plus de temps pour le joueur espagnol. Il doit en premier choisir son axe de découverte et l'Amérique semble vraiment lui tendre les bras (surtout si le joueur est peu scrupuleux et, n'hésitant pas à déclarer la guerre au Portugal, dérobe au passage les cartes de l'Afrique et des Indes). Mais pour découvrir loin il faut des ports servant d'escales, donc des colonies dont le coût est plus élevé et qui rapportent moins que les *trading post*. La question est donc de choisir le meilleur moment pour établir les premières colonies. Où doit-on les implanter et lesquelles doivent-elles être transformées en villes. L'un des endroits les plus propices pour l'installation de la première colonie et de la première ville est Carthagène. Cette ville contrôle tout le nord de l'Amérique du sud, peut servir de base contre les Incas et les Aztèques et est adjacente à une province contenant de l'or. D'autres colonies seront nécessaires pour parcourir le monde : une au sud de l'Amérique du sud, une en Afrique du sud, une en Amérique du Nord que l'on transformera en ville pour maîtriser ce continent pendant les guerres européennes qui ne manqueront pas de se produire. Mais l'argent manquera vite pour les colonies et les comptoirs. Il faudra alors concentrer les colonies là ou l'or est disponible et se résoudre à aller attaquer les Incas ou les Aztèques. Dans les deux cas la meilleure façon de faire est d'attendre de disposer de deux bons explorateurs, de leur mettre à disposition deux armées de taille respectable (15k) et de conquérir chaque empire indigène en une guerre unique et rapide. Un siècle est passé, vous êtes à la tête du plus grand empire existant. Les autres nations vous regardent maintenant avec un œil envieux et il va falloir vous défendre. Le deuxième siècle consiste à couvrir le monde à partir de quelques pôles d'action : Amérique centrale et du sud. Amérique du nord pour les amateurs, Indes ou Asie du sud-est ou Australie pour ceux avides de tout conquérir. Sécuriser son empire devient alors le maître mot. Pour cela il faut considérer chaque paquet de possession dans une même région, faire parvenir au minimum une colonie au statut de ville par région (de préférence celle ou le nombre d'indigène est le plus élevé, ce qui permettra de lever un maximum de troupes), garnir cette ville d'une garnison de 5k hommes en temps de paix et d'une forteresse. Par principe toute ville doit construire un mur dès que possible, surtout dans les colonies. La gestion des explorateurs et des conquistadors est suffisamment agréable pour que l'on y prenne plaisir et que l'on ressente par exemple une vraie satisfaction en découvrant le cap Horn, puis en réalisant le premier tour du monde (bien que je n'ai réussi à le faire ici que plus de dix ans après la mort de Magellan). Si l'Espagne n'a que peu d'intérêt en Europe à part survivre, elle est capable de construire le plus grand empire, de le tenir et de le faire prospérer, en se lançant à l'aventure bien longtemps avant la France et l'Angleterre.

GAME PAUSED
LEFT-CLICK ON A PROVINCE OR UNIT TO SELECT IT.
RIGHT-CLICK ON A PROVINCE OR UNIT TO ACCESS SHORTCUT COMMANDS.
IF YOU HAVE A UNIT SELECTED, RIGHT-CLICK ON ITS DESTINATION TO MOVE IT.
Ebro River
MENU

Ci-contre.
Les possessions de l'Espagne lui assurent le contrôle de la Méditerranée occidentale. Seuls les pirates barbaresques représentent encore une menace.



Ci-dessous.
Un siècle a suffi à l'Espagne pour s'assurer une position dominante.

EN MULTIJOUEURS

Une fois *Europa Universalis* maîtrisé, le jeu révèle une nouvelle dimension avec le multi-joueur. En général nous dirons que les joueurs humains sont les plus dangereux et qu'une mauvaise alliance avec eux vos souvent mieux qu'une bonne alliance avec un pays joué par l'IA. Pourquoi ? Simplement parce que le joueur humain même s'il peut vous prendre en traître le fera rarement, connaissant la perte de stabilité encourue pour attaquer son allié. Il saura aussi profiter d'une guerre que vous avez déclarée pour se retrouver en guerre sans perte de stabilité et sans augmenter son *Bad-Boy* (pénalité infligée au joueur le plus agressif). Partons du principe que la France est le pays le plus facile, il sera soit confié au joueur qui a le moins d'expérience soit si ce n'est pas le cas, le plus surveillé. L'Espagnol devra s'entendre avec lui pour éviter tout conflit en lui promettant de l'aide lorsqu'il s'installera dans les nouvelles colonies (cela fait déjà presque un siècle de gagné). Ainsi l'Espagnol vivra une progression tranquille tout entière consacrée à coloniser le nouveau monde tout en usant de sa diplomatie dans la vieille Europe. Au bout d'un siècle il est raisonnable de penser que la France sera la puissance majeure en vieille Europe mais qu'elle aura aussi beaucoup d'ennemis, et ne pourra donc pas se permettre de se mettre le dernier joueur à dos, la paix avec l'Espagne s'en trouvera ainsi consolidée pour les deux siècles suivants. Jouer la Pologne en multi-joueur relève de l'exploit si L'Autriche et la Russie sont jouées par des joueurs humains. Car évidemment, la guerre contre ces puissances sera inévitable et il faudra alors se défendre face à des joueurs humains qui ne capituleront pas.

Les parties ont été jouées sur le scénario IGC 2.2 avec le patch 1.9. Pour l'Espagne, le paramètre des taxes a été modifié pour diminuer les revenus. ❐

MERCHANT PRINCE 2

En 1996, Microprose publiait un jeu de Holistic Design, *Machiavelli : the Prince*. Cinq ans plus tard, Talonsoft publie un portage de ce jeu sous Windows. La question est : était-ce vraiment indispensable ?

Jean-Claude BESIDA

L'interface graphique a été sensiblement *relookée*, le jeu tourne en 800x600 au lieu de 640x480. Il est maintenant compatible Windows 9x. Mais pour le reste, aussi étonnant que cela paraisse, rien n'a changé. On retrouve le même système commercial, les mêmes écrans multiples (Curie, Conseil des Doges, Engagements de Mercenaires etc.) avec exactement les mêmes options. Du coup on a l'impression assez bizarre de jouer à un vieux jeu, fossilisé dans des habits neufs.

DU NEUF AVEC DU VIEUX

Cela dit, ce n'est pas forcément négatif. Et gageons qu'il y a parmi nos lecteurs des gens qui n'ont jamais pratiqué l'art d'incendier les entrepôts concurrents dans les ports lointains, ou de recruter des mercenaires pour escorter leurs caravanes dans le désert de Gobi. Pour eux, *Merchant Prince II* peut être une plaisante découverte. Le jeu se déroule au tour par tour. Le joueur doit défendre les intérêts commerciaux de sa famille vénitienne contre plusieurs autres familles, jouées par l'IA ou une autre personne, en mode *hot seat* ou multijoueur réseau. Pour cela, il doit d'abord explorer la carte avec ses expéditions commerciales terrestres et maritimes. Et ensuite, établir des routes d'échange avec les ports découverts. Naturellement, les villes les plus éloignées proposent aussi les marchandises les plus demandées et les plus chères : ivoire africain, fourrures russes, soie de Chine, perles du Pacifique et poivre d'Inde. La base du jeu consiste ainsi à établir le réseau le plus fructueux. Des routes courtes sont aussi intéressantes et permettent d'édifier rapidement de petites fortunes : laine brute de Londres contre drap des Flandres par exemple. Fort heureusement, une fois les villes découvertes, on peut automatiser le trajet et les échanges des nefs de commerces ou des caravanes de chameaux. Et lorsque l'argent commence à bien rentrer, on peut se consacrer aux petits à côté plaisants du jeu. La partie se déroule à Venise, avec ce que cela sous-entend d'intrigues et de perfidies. Régulièrement, le Doge meurt (on peut l'y aider) et il faut renouveler le conseil. C'est là qu'interviennent les sénateurs contrôlés par les joueurs. Quatre positions sont importantes : le Doge, qui nomme les ministres et fixe les indemnités, l'Amiral, qui contrôle une petite flotte de guerre, le Général, chargé de guerroyer contre les ennemis de la République, et le constructeur de routes, qui reçoit une certaine somme pour faire des routes. A lui de construire ces routes sur des tracés qu'empruntent ses caravanes...

En titre.
Cette vue du grand canal permet l'accès aux options secondaires de l'interface.

Ci-contre.
La carte principale reste efficace mais n'a pas changé depuis le jeu de 1995...

Accessoirement le joueur peut chercher à contrôler le pape, en achetant des cardinaux. Cela lui donne la possibilité de déclarer hérétiques certaines villes, et d'appeler à la Croisade. Il peut aussi recruter des mercenaires pour protéger ses intérêts ou faire ouvrir de force les villes réticentes. Des sbires (empoisonneur, incendiaire, calomniateur) sont disponibles pour les basses œuvres. Mais gare à vous s'ils sont pris. Enfin, certaines dépenses de prestige (fêtes, mécénat artistique, construction d'une villa) accroissent votre popularité et vous rendent plus ou moins intouchable. Tout cela fait un jeu daté mais très plaisant, auquel on ne peut faire qu'un seul reproche : pourquoi ne pas en avoir fait un vrai nouveau jeu ?

Signalons pour finir que l'Allemand Ascaron vient de publier *Der Patrizier II* (Le Patricien), qui fait un tabac outre-Rhin en proposant exactement la même chose (en mieux), mais dans les eaux grises de la Baltique. Avis aux éditeurs ! ❐

MERCHANT PRINCE 2

Qualités : Jeu efficace et agréable pour une approche « light » de l'histoire commerciale.

Défaut : Un tel jeu aurait mérité plus qu'un *relookage*. Répétitif.

Ci-contre.
Les Italiens, renforcés par la 90. leichte Infanterie-Division, maintiennent le siège devant Tobrouk. La densité des champs de mines et le grand nombre de bunkers vouent à l'échec toutes les attaques. Il est conseillé de bien prendre connaissance de l'organigramme de ses forces au début d'un scénario (*View/Show Organization*)

TOBRUK'41

HEP TAXI !

APRES *KHARKOV'42* (présenté dans *VV* n°38) et selon la règle d'alternance Est-Ouest propre à cette série, c'est l'Afrique du Nord qui est à l'honneur pour cette quatrième « campagne ». Le jeu couvre les opérations de l'année 1941 autour de Tobrouk. « Autour » car les cartes vont de la Libye à l'Egypte, s'étendant donc sur un bon millier de kilomètres ! Le fameux port sera le point névralgique des opérations en 41.

Pascal DI FOLCO

Plus de 35 scénarios sont proposés, souvent avec plusieurs variantes. La plupart (25) sont cependant consacrés à la fameuse opération Crusader, qui est vraiment décortiquée ici dans tous ses aspects – passionnant pour l'amateur ! –, d'autant que, comme d'habitude sur cette série de jeux, la recherche historique est impeccable au niveau des cartes et des ordres de bataille.

De plus les scénarios sont en général équilibrés, variés, intéressants à jouer des deux côtés, et d'ampleur très variable, depuis trois tours (20 unités) jusqu'à 200 tours (plus de 500 unités) : avec tout cela, de quoi se plaindre ?

La carte est évidemment fort... désertique ! heureusement les escarpements, les zones de fondrières et les nombreuses fortifications de campagne « cloisonnent » les champs de bataille par ailleurs très ouverts.

Ci-contre.
A l'autre extrémité historique du jeu, la situation à l'est de Tobrouk à la fin de Crusader est une situation bien plus complexe et où l'avance est fort difficile...Remarquez comme les troupes adverses sont emmêlées (les Alliés sont en jaune-brun, l'Axe en vert et bleu) !

A droite.
La défense de la Passe d'Halfaya vue avec le nouveau mode « pions 3D ». Cela donne un air de jeu de plateau, non ?

UN SYSTEME EPROUVE, MAIS PEU ADAPTE

Les unités de base sont des compagnies, voire des sections, ce qui est logique vu les faibles effectifs en présence, qui étaient au plus de quelques divisions de chaque côté : mais à la différence de *Normandy'44* (le deuxième jeu de la série, à la même échelle), la densité de troupes est ici en général beaucoup plus faible, ce qui donne un jeu beaucoup plus fluide et pour tout dire plus intéressant !

On remarque cependant que le système de combat trouve ses limites à cette échelle : conçu pour des affrontements entre bataillons, les pertes qu'il donne semblent bien faibles à l'échelle de la section. Par exemple j'ai du faire tirer une batterie de quatre FlaK 88 pendant trois tours – six heures ! – avant de détruire enfin, UN Matilda sur le scénario Battleaxe...Dans la réalité le peloton de Matildas n'aurait pas pu survivre aux 88 plus de 10 minutes en terrain découvert !

Par ailleurs, le système de jeu des précédents volets, maintenant bien rôdé, est intégralement conservé, seule une nouvelle règle fait son apparition : le « ravitaillement explicite » (explicit supply), qui remplace la gestion abstraite du ravitaillement en carburant et munitions par des unités spécifiques qui se « dissolvent » au fur et à mesure qu'elles ravitaillent les combattants. Cela permet au joueur de contrôler finement l'affectation de son ravitaillement, au prix d'un léger surcroît de travail de gestion, et s'avère assez pratique sur des petits scénarios. C'est par contre pénible sur les plus gros, et cela avantage encore un peu le joueur humain contre l'IA, qui ne sait pas protéger ses unités de ravitaillement !

Côté graphismes, enfin une petite amélioration : les affreuses icônes du mode 3D ont été remplacées par des « pions en relief », qui à défaut d'être beaux sont pratiques et lisibles.

Ce jeu n'offre donc rien de bien novateur, si ce n'est de nous permettre de jouer de façon très précise et historique les combats d'Afrique du Nord de 1941 sur nos PC, ce qui est bien l'objectif de cette série ! ❐

TOBRUK'41

Qualités : système de jeu éprouvé et très jouable, variété des scénarios, équilibre des situations, historicité

Défauts : mécanismes de jeu hyper-classiques en tours alternés, pas de règles de commandement dignes de ce nom, système de combat peu adapté à des situations très tactiques, beaucoup de sable...

LE QUATRIEME TITRE de la série *Campaign* restitue parfaitement les conditions du combat en Afrique du Nord, avec les problèmes de ravitaillement et de reconnaissance posé par ce théâtre particulier, et le rôle décisif joué par les fortifications et défense statiques

Jean-Philippe LIARDET

Les amateurs de la série de jeu opérationnel de John Tiller savent que les jeux *Campaign* ne présentent pas de qualités graphiques exceptionnelles mais qu'ils offrent la garantie d'une interface dépouillée et fonctionnelle, d'une intelligence artificielle solide issue d'une analyse historique fouillée. Composée pour l'essentiel d'anciens militaires, l'équipe d'HPS s'attache à développer des simulations efficaces et parfois d'un aspect très professionnel comme le tout dernier *Decisive Action* (voir pages *En pointe*).

L'absence de livret papier n'est pas une gêne car le manuel au format numérique s'avère particulièrement performant. Bien écrit et disposant d'un *tutoriel* très précis, il bénéficie d'une remarquable interaction avec le jeu. Vous vous trouvez en pleine partie avec une incertitude ? Il suffit de cliquer sur le bouton « help » des fenêtres de dialogue pour se retrouver directement sur la bonne section de l'aide, évitant ainsi de laborieuses recherches. Cette facilité de prise en main ajoute au réalisme du jeu en permettant au joueur de se concentrer sur la conduite des opérations.

Ci-dessus et ci-contre.
La règle « explicit supply » est particulièrement intéressante mais oblige le joueur à gérer le déplacement et le positionnement de ses dépôts d'approvisionnement qui peuvent être capturés par l'ennemi. Ici les dépôts statiques de l'Axe près de Tobrouk et le dépôt mobile de la 4e brigade néo-zélandaise empilé avec le quartier-général.

En bas.
L'arme la plus efficace pour infliger des pertes à l'ennemi reste l'artillerie. Dans les scénarios les plus importants comme la campagne complète de Crusader, l'Axe dispose de 66 unités d'artillerie contre 74 à la 8e armée britannique avec l'appui de Royal Navy et de la Regia Marina ! (sur cet écran des pièces de 150 et de 210 mm de l'Afrikakorps protégées par des 20mm FlaK).

UNE VICTOIRE A PORTEE DE CANON ?

Plus que partout ailleurs, la campagne d'Afrique du Nord est tributaire du ravitaillement disponible. L'Afrikakorps et les unités italiennes souffriront toujours d'un manque chronique de carburant alors que la VIIIe armée britannique se renforcera progressivement au fil des campagnes. Handicapée par la présence britannique sur une île de Malte dont l'invasion sera à plusieurs reprises envisagées mais jamais mis à exécution, la marine italienne paiera un lourd tribut au soutien logistique des forces de l'Axe de l'autre côté de la Méditerranée. Sur le terrain, la route côtière (la via Balbia) est la seule goudronnée ce qui permet un trafic routier important. Les routes qui s'enfoncent vers l'intérieur du pays sont pour l'essentiel de simples pistes en terre. Les déplacements en tout-terrain seront donc fréquents pour contourner les lignes de défense ennemies mais seront une contrainte supplémentaire pour le système logistique des deux camps.

Le port de Tobrouk revêt à cet égard une importance stratégique car sa possession permet d'éloigner les convois de Malte tout en raccourcissant considérablement la distance avec la ligne de front par rapport aux ports de Benghazi et de Tripoli.

Lancée en mars 1941 en contradiction avec les ordres reçus - mais il s'agissait d'une vieille habitude pour lui – l'offensive de Rommel prend par surprise des Britanniques habitués au manque d'initiative des Italiens. Tobrouk ne fut sauvé que par l'essoufflement des maigres moyens de Rommel et par la résistance déterminée de la 9e division australienne. Le rapport de force s'étant équilibré, chacun des deux adversaires renforça ses positions. Les Britanniques profitèrent de leur supériorité navale pour renforcer considérablement la garnison de Tobrouk, relevant même les Autraliens par la 70e division d'infanterie. Rommel s'empara de passe de Halfaya à la frontière égyptienne.

Les opérations des prochains mois (Brevity, Battleaxe et Crusader) suivront alors toute le même schéma avec des Britanniques tentant de lever le siège de Tobrouk et Rommel cherchant une victoire décisive susceptible de lui ouvrir les portes de l'Egypte.

Lors de l'opération Crusader, Rommel manquera de très peu de remporter une victoire décisive. Concentré à l'Est de Tobrouk, l'Afrikakorps va durement étriller autour de Sidi-Rezegh les unités blindées du 30e corps britannique qui tente de dégager Tobrouk, tandis que la 90e division légère et les unités Italiennes repoussent la tentative de sortie de la garnison du port et que la division blindée Ariete tient ses positions à Bir-el-Goubi. Mais Rommel va trop rapidement abandonner le terrain pour essayer de prendre à revers les unités d'infanterie du 13e corps qui assiège les places fortes de la passe d'Halfaya, de Fort Capuzzo et de Bardia. La réorganisation des blindés britanniques l'obligera à revenir vers Tobrouk où ses unités manqueront de peu d'obtenir la victoire malgré leur épuisement. Bénéficiant de renforts largement supérieurs, les Britanniques le chasseront de nouveau de Cyrénaïque dans les dernières semaines de décembre. L'année suivante, Tobrouk tombera entre ses mains et il manquera de peu de s'ouvrir la porte du Caire lors de la première bataille d'El-Alamein. 1941 était bien l'année décisive pour une victoire de l'Axe à la répercussion stratégique en Afrique du Nord.

LES SPECIFICITES DU THEATRE D'OPERATION

Tobruk '41 propose une évolution notable du système de commandement et de ravitaillement qui fait la force et l'originalité des jeux de cette série. Les ordres de bataille sont particulièrement précis.

Revers de la médaille, la qualité de la simulation implique une bonne maîtrise de la manoeuvre opérationnelle pour éviter de s'exposer à des désagréments immédiats, même contre l'intelligence artificielle. Si les 41 scénarios et les sept campagnes suffisent pour procurer de très longues heures de jeu, il est préférable de commencer par quelques scénarios comportant des effectifs limités pour bien comprendre les différents aspects du jeu. Vous pouvez ainsi jouer contre l'ordinateur sans l'option d'incertitude stratégique, ce qui permet de mieux comprendre les mécanismes principaux. Les scénarios « Mersa Brega » (1a) ou Crusader (9) sont bien adaptés pour la guerre de mouvement et « Ras el Medauar » (5a) est une bonne introduction aux spécificités d'un

Ci-contre.
Bir-el-Gubi. La division blindée italienne Ariete est attaquée par la 22e brigade blindée britannique qui tente de briser le centre de son dispositif défensif. Au troisième tour de jeu, les Bersaglieri italiens sont sous le feu de trois hex. et les pièces antichars de 47 et les canons de campagne de 75 qui les soutiennent sont désorganisés (*disrupted*) mais les M13/40 du régiment blindé, initialement conservé en réserve (fixed), manœuvrent pour les prendre à revers par le nord.

En médaillon.
Les chars italiens ont percé avec difficulté le flanc droit britannique, compensant leur faible puissance de feu par des attaques en tenaille pour isoler les assaillants. Les chars britanniques proches des points de victoire sont à cours de munitions (*low ammunition*).

assaut contre un camp retranché. « Brevity » puis « Battleaxe » portent sur une opération complète avec un même théâtre d'opération, à la frontière entre la Cyrénaïque italienne et l'Egypte.

L'avantage des scénarios intermédiaires est de placer le joueur dans des situations historiques à des moments clefs des différentes opérations et de proposer des variantes. Le scénario complet pour l'opération Crusader (36) suit en effet très rarement le cours exact des opérations. Les 158 tours de jeu vont généralement placer à plusieurs reprises les deux camps devant des occasions de victoire décisive. Les scénarios les plus importants sont d'ailleurs souvent difficiles à maîtriser et il est préférable de laisser les tirs d'opportunité à la charge de l'Intelligence Artificielle qui se débrouille très correctement. Utiliser le système manuel (cliquer sur « options » dans la boîte de dialogue où vous sélectionnez le mode de jeu et votre camp) présente l'inconvénient de rallonger les parties et de faire intervenir le joueur à un niveau tactique qui n'est pas le sien. Il faut accepter d'avoir des unités qui font quelquefois les mauvais choix. Par ailleurs l'option n'est pas compatible avec le jeu par *e-mail*.

Le théâtre d'opération présente des particularités qu'il faut conserver à l'esprit en permanence, où attaque et défense sont souvent mêlées dans le même scénario. Seuls les deux niveaux de *zoom* les plus importants sont à utiliser, les autres n'apportent rien.

La combinaison des armées est indispensable. Si les unités blindées sont au coeur du dispositif, il faut cependant leur procurer l'appui des canons antichars, de l'artillerie de campagne et de l'infanterie, tout en conservant un bon écran d'unités de reconnaissance.

S'il faut bien sûr garder un œil sur les objectifs à emporter, il est tout aussi important de ne pas oublier le nombre de tours restant avant la fin du scénario. Le *timing* des opérations est toujours très serré ce qui correspond à la réalité des opérations. Il faut gagner et vite, avant que l'adversaire n'arrive à se reprendre. Or, une action offensive fatigue les unités et accroît les difficultés de ravitaillement avec notamment le risque d'avoir des quartiers généraux « out of command ».

Ci-contre.
Pour les scénarios de grande taille, la « jump map » est un instrument indispensable pour bien suivre l'évolution des combats sur l'ensemble de la zone. Ici nous voyons le positionnement des deux camps au début de l'opération Crusader, les troupes britanniques en bleu forment un saillant qui pointe vers Tobrouk avec la menace de l'Ariete à l'Ouest et celle du DAK au nord. Les éléments en jaune sont pour l'essentiel des champs de mines et des fortifications, la ligne grise à la frontière est un barrage composé de barbelés et autres abattis.

Il faut donc perdre un minimum de temps tout en gardant une certaine prudence. Dans cette optique le mode de déplacement est très important. L'artillerie et les pièces antichars ne se déplacent qu'en mode « travel » (bande blanche en base du pion de l'unité et un « T » à côté des points de mouvement disponibles) mais c'est aussi le cas des autres unités qui gagnent une plus grande autonomie tout en s'avèrant plus vulnérables au feu de l'ennemi.

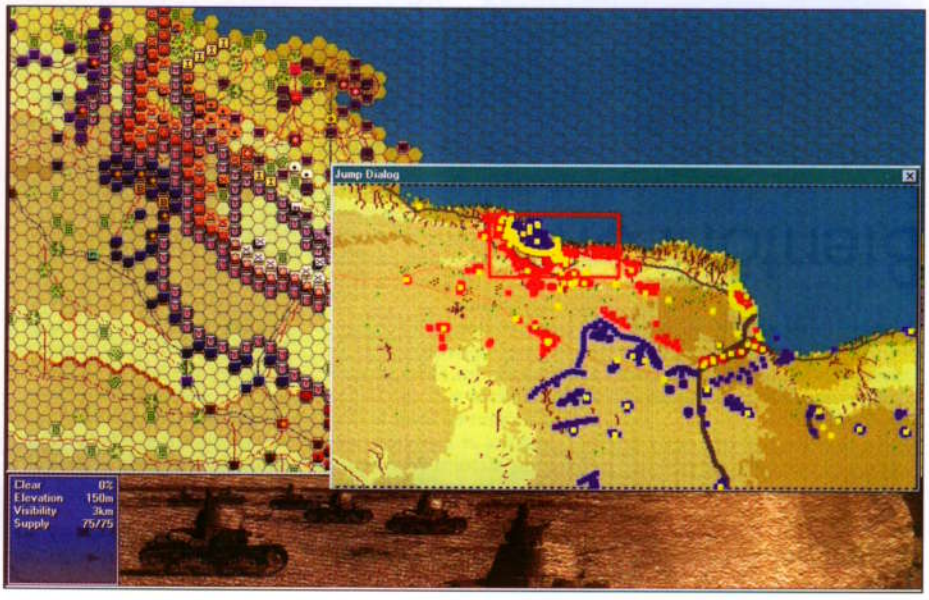
Il s'agit donc de repérer les positions des forces adverses à l'aide de ses unités de reconnaissance et de son aviation puis de faire avancer le plus rapidement possible vos forces d'assaut sur des bases de départ non-adjacentes à l'ennemi. En fin de mouvement, il est aussi préférable d'abandonner le mode « travel » pour éviter une attaque préventive de l'ennemi. Ou alors, il faut tendre un rideau de protection pour couvrir le gros des forces d'attaque en utilisant les unités de reconnaissance renforcées par des pièces antichars. Le coût du passage d'un mode à l'autre exclut cependant deux changements dans un même tour de jeu.

Il faut aussi résister à la tentation d'attaquer l'ennemi pour le simple plaisir de détruire des unités. S'il existe une possibilité de contourner l'adversaire pour le prendre à revers ou atteindre ses objectifs, il ne faut pas hésiter mais il faut cependant penser à protéger ses voies de communication pour éviter de les voir coupées.

EN DEFENSE

En défense, il est le plus souvent impossible d'établir un front continu, sauf autour des ports de Tobrouk ou de Bardia. La défense s'articule donc autour de quelques positions fortifiées situées sur des emplacements stratégiques (passe de Halfaya, noeuds routiers) reliés par des champs de mines et des obstacles qui entravent la mobilité des assaillants. Les unités de reconnaissance placées en avant-garde doivent servir à identifier les axes d'attaque puis à menacer les lignes de ravitaillement des assaillants par des attaques de flanc. Il leur faut cependant éviter les blindés et les unités antichars pour frapper les quartiers généraux et les unités d'artillerie lourde.

Une défense statique a peu de chance de réussite car l'assaillant réduirait l'un après l'autre les retranchements des défenseurs. Il faut donc disposer de réserves mobiles réparties en deux ou trois groupements de combat équilibrés (chars, canons antichars, infanterie mécanisée et l'indispensable quartier-général) prêts à intervenir sur les points menacés. Inutile cependant d'empiler plus de quatre ou cinq unités par hex. Cela oblige à « scroller » dans la fenêtre de présentation des unités (quatre maximum sur l'écran) alors qu'il est très important de cliquer régulièrement sur ses piles pour vérifier rapidement les pertes et l'état de fatigue de ses unités. Par ailleurs, il faut organiser des piles à dominantes antichars et armes d'appui et des piles à dominantes blindés et



Ci-dessus.
Pour sa première offensive en direction de Benghazi (50 points de victoire + 45 pour les positions du défilé de Mersa Brega), le joueur de l'Axe dispose au début du scénario de trois unités de reconnaissance (Me 110) et de trois unités de Stukas pour l'attaque au sol. Les attaques aériennes sont déterminantes pour désorganiser les défenseurs retranchés

Ci-contre.
Voici le QG de Rommel lui-même, suivant la 5e Panzer Légère dans sa poussée initiale, qui donne lieu à d'agréables scénarios où l'Afrika Korps doit jouer contre la montre !

infanterie mécanisée et grouper l'artillerie et les pièces antiaériennes autour des quartiers généraux, quelques hexagones en retrait. N'oubliez pas de contrôler régulièrement la portée de ces quartiers généraux (icône dans la barre de menu) pour que vos unités restent commandées.

La contre-attaque doit être parfaitement minutée pour prendre les assaillants entre deux feux. Les unités en rase campagne sont en effet plus vulnérables. Fatiguées et pour certaines désorganisées par leurs premiers assauts, celles qui seront de plus isolées pourront être rapidement détruites ou mises en déroute.

EN ATTAQUE

La présence de forces mécanisées en réserve impose une certaine prudence lors des attaques. Il faut tout d'abord déployer des forces suffisantes pour réduire les points forts ennemis. Les retranchements de campagne augmentent nettement la résistance des garnisons, composées en règle générale d'infanterie et d'artillerie antichars soutenues par de l'artillerie de campagne ou des mortiers. L'attaque doit débuter par des barrages d'artillerie ou des attaques aériennes pendant que les unités du génie s'occupent des champs de mines. Il faut compter deux ou trois tours de feu soutenu par des unités puissantes venues

Ci-contre.
Le positionnement des quartiers-généraux est déterminant. Sur cette capture d'écran, le QG du 200e régiment motorisé allemand contrôle l'ensemble de ses forces mais se retrouve « Out of Command » comme les deux autres. Si le QG supérieur avait réussi son test, il aurait eu une seconde chance. il faut cependant poursuivre l'offensive car le facteur temps est crucial et la colonne d'assaut le long de la côte est bloquée dans un défilé.

A gauche.
Alors que les unités de reconnaissance britanniques sondent la profondeur du dispositif de l'Axe, les Matilda s'apprêtent à attaquer les positions de la passe d'Halfaya, les canons de 37 mm PaK allemands et les pièces italiennes ne pouvant résister bien longtemps. Lorsque Rommel reprendra ces positions, il enterrera les redoutables canons de 88 et des pièces de 50 mm PaK et la place résistera encore plusieurs semaines après sa retraite de Cyrénaïque. En ces premiers mois de guerre, les chars ne sont guère meurtriers pour les autres chars.

au contact pour affaiblir les défenseurs et lancer un assaut avec succès. Cela donne largement le temps au défenseur de positionner ses réserves pour des attaques de flanc ou plus en arrière dans le dispositif des attaquants. Pour éviter ce type de surprise, il faut parfois se contenter de contourner les positions défensives ennemies pour tenter de défaire d'abord ses réserves. Le premier qui repère l'ennemi à de grandes chances de pouvoir le frapper par surprise en prenant en tenaille certaines unités.

L'essentiel des unités étant motorisé, les déplacements de grande ampleur sur le terrain sont fréquents et il n'est pas rare de voir ses propres lignes de communication menacées en se trouvant soi-même sur celle de l'adversaire. Le choix du mode de déplacement est primordial : « travel » permet d'aller beaucoup plus vite, notamment en utilisant les routes, mais il faut éviter d'arriver au contact de l'ennemi dans ce mode car les pertes sont souvent plus élevées.

La victoire revient alors à celui qui garde le plus longtemps son sang-froid. Il faut souvent attendre les derniers tours pour s'emparer des hex contenant des points de victoire sans négliger le fait que les pertes sont aussi comptabilisées pour la détermination du niveau de victoire. L'initiative bascule très rapidement d'un camp à l'autre et il faut savoir conduire ses attaques sur un rythme suffisamment élevé pour empêcher l'ennemi de retrouver son équilibre, sans toutefois user prématurément ses propres unités. En plaçant cet aspect essentiel au centre de son système de jeu, *Tobruk 41* restitue parfaitement les conditions de la campagne. ❐

LES OPÉRATIONS DANS LE DÉSERT DE LIBYE EN 1941

1941 est l'année de la guerre du Désert : fin mars, Rommel arrive avec les deux divisions de l'Afrika Korps (la 15e Panzer et la 5e Légère qui deviendra rapidement la 21e Panzer) pour sauver les Italiens, qui s'étaient fait étriller fin 40 leur Corps Expéditionnaire de plus de cinq divisions par les pourtant fort peu nombreuses troupes du Commonwealth attaquant d'Egypte, et qui n'étaient plus très loin de Tripoli !

Rommel démarre très vite, et en moins d'un mois repousse les Anglais au travers du désert de Cyrénaïque, assiège Tobrouk et continue vers l'Egypte jusqu'à Bardia et la fameuse passe d'Halfaya...Arrivé là, à la limite de sa ligne de ravitaillement, son avance est bloquée, tant que Tobrouk restera aux Anglais...

Début mai, il lance l'assaut sur la ville sans succès : il n'essaiera plus ensuite l'assaut frontal, mais espérera « grignoter » le périmètre de la forteresse car il ne peut pas emporter le siège, le port restant aux mains des Anglais... Mais ces tentatives seront également infructueuses !

De leur côté les Anglais organisent des contre-attaques dont le but est de dégager Tobrouk : la première d'importance est « Battleaxe », menée mi-mai par la fameuse 7th Armoured des « Desert Rats », mais elle se heurte à un adversaire bien retranché et tactiquement supérieur, et échoue.

Les mois suivants, jusqu'en novembre, sont calmes et servent aux deux protagonistes à réorganiser et renforcer leurs positions. Jusqu'au 19 novembre, où les Anglais lancent l'opération Crusader : les quatre brigades défendant Tobrouk doivent sortir et rejoindre la 7e (encore elle !) menant l'attaque venant de l'Est et aidée par quatre autres brigades. Une furieuse mêlée s'ensuivra, en forme de « feuilleté » alternant les « couches » italo-allemande et anglaises, avec des combats fluides et sans fronts sur des dizaines de kilomètres, au rythme des attaques et contre-attaques locales. A la fin, début décembre et après avoir pour l'essentiel repoussé l'assaut, Rommel décide cependant de retraiter, par manque de réserves. Ce qui permettra aux Anglais de prendre Bardia (à l'est de Tobrouk) aux Italiens pour bien commencer 1942... qui verra enfin Rommel prendre Tobrouk (en mai), mais qui verra aussi la fin des espoirs de l'Axe après El Alamein en novembre...

Pascal DI FOLCO

LE MONDE DU JEU
HISTORIQUE
SIMULATION
FANTASTIQUE
PARIS - 28-29-30 SEPTEMBRE 2001
ESPACE AUTEUIL - PLACE DE LA PORTE D'AUTEUIL - PARIS 16 E
MÉTRO MICHEL-ANGE-AUTEUIL
DE 10 H À 19 H - PRIX D'ENTRÉE : 60 F / 9,15 €
POUR TOUTE INFORMATION :
MOND'EXPO - 14, RUE LESAULT - 93500 PANTIN (FRANCE) - TÉL. : 01 49 91 75 12 - FAX : 01 49 91 75 32
HTTP://WWW.MONDEXPO.COM/MONDEDUJEU/